超簡易マップＡ（ブリンスタ）

３５’						
３５		３６	３１	１９		
３２	３３	３７	３０	１８	３９	
２８	３４	３８	２９	１７	４０	
２６	２７		２５	１６		
２４	２３	１４	１２	１３	１５	
			６			
	８	７	５	４		
	９			３	２２	
	１０			２	２０	２１
	１１			１		
				スタート		

超簡易マップＢ（ノルフェア）

７９						
７８	７７					
７５	７６					
７４	７３					
６９	６８	７２	６２	４５		
７０	６７	７１	６０	４３	５６	５５
６５	６６	６３	５９	４１	５３	５４
６４	６１	５８	５７	４２	５０	５１
	５２	４８	４６	４４	４７	４９

超簡易マップＣ（ツーリアン）

			８９	９０
	８４	８５	８８	９１
	８３	８６	８７	９２
	８２			９３
８０	８１			９４
				９５

このゲーム独自のルールを簡単に説明します。

項目の途中に敵との戦闘があった場合、勝っても負けても戦闘後にブラウザの「戻る」で元

の項目に戻ってください。エネルギーパック１つの容量は３０で新しいパックを取った時には前から持っていた分も含めて満タンになります。ちなみにゲームスタート時のエネルギーは１０です。ミサイルはミサイルポッドを１つ取るたびに２発補充されます。しかし、エネルギーと違ってミサイルは入手するまではカラのままです。容量は増えてもその分のミサイルがすぐに持てるわけではありません。しかし、クレイドとリドリーを倒した時のみ満タンになります。途中で取れるミサイルポッドの数は全部で１５です。マザーブレインは１０回分ダメージを与えた時点で倒すことができます。赤いドアはミサイル２発、黄色いドアはミサイル５発で壊すことができます。一度開けたドアは再び開ける必要はないので開けたドアをチェックする意味でもマッピングをオススメします。エネルギーが０になるとゲームオーバーですが、その時のエリアがＡであれば１から、Ｂなら１５２から、Ｃなら１１６からの再スタートが可能です。アイテムとミサイルはそのままですがエネルギーはスタート時の１０にもどります。ちなみにマザーブレインを倒したあとは倒したとこからになります。

プロローグ

時は未来。
大宇宙開拓時代が終わりを告げ、銀河連邦が確立した時代。
宇宙では、宇宙海賊と名のるものたちが暗躍していた。
地球太古の大航海時代に多く発生した、海における盗賊集団ー海賊にちなんで
名づけられた集団だ。その行為も場所が宇宙に変わっただけで、
海賊といささかも変わらない。
連邦局は、銀河連邦警察を組織して、海賊たちに対応していた。
だが、宇宙は広い。そして宇宙海賊たちの戦力は、連邦警察の能力を
はるかに上回っていた。
宇宙海賊たちを捕らえることのできない連邦警察は、ついに業を煮やし、
彼らの首に賞金をかけることにした。その政策が実際に一般に浸透するころには、
宇宙戦士（スペースハンター）といわれる職業、
つまり、賞金稼ぎが世間的に認められるようになっていたのである。
宇宙戦士たちが活躍を始めると、海賊はひとつにまとまりだした。
小さく弱い海賊たちは、大きく強い集団へ吸収されてゆくのだ。
そして彼らは、さらに強くなった。

重大事件発生!
外宇宙惑星「ＳＲ３８８」の文明を絶滅させた謎の生物「メトロイド」の生態カプセルが
海賊によって奪われた。
生態カプセルは、メトロイドを細胞段階で培養する容器である。
この状態なら活動を停止しており、安全だ。しかし再生し、増殖を開始した
メトロイドは恐怖そのものだった。
メトロイドーそれは一見、ただの浮遊生物だ。だがこいつは他の生物にとりつき、
その生体エネルギーを吸い取る能力を持つ。
連邦局の特殊調査班がメトロイド研究チームを設け、研究を始めた。
活動を停止させているメトロイドはβ線を二十四時間照射することによって再生できる。
研究チームは、生態カプセルから一匹を取り出し再生させた。
しかしこの一匹のメトロイドが研究チームを全滅させてしまった。
連邦局は、連邦宇宙軍第三師団すべてを送り込むことによって、
やっとその一匹を死滅させることができたのだ。
我々の常識をはるかに越えたすさまじいエネルギーと生命力を持った超生命体!
これが、メトロイドなのであるー。
もし海賊たちが、このメトロイドのパワーを知った上で奪ったとしたら大変なことである。
その生き物が彼らの手で増殖され武器として、銀河連邦へ向けられたら……。
その前に、なんとしてでも奪還しなければならない。
連邦警察の必死の捜索によって、海賊たちの本拠地が発見された。
小惑星「ゼーベス」だ。
ゼーベスは、要塞惑星すべての機能統制を、要塞の中心部にある巨大コンピュータ、
「マザーブレイン」によって行っているのだ。
連邦警察は総力を上げて要塞を攻撃。

だが、海賊の抵抗は強く攻め落とすことはできない。
連邦警察の力ではどうにもならないのだった。

連邦警察は、この事件を宇宙戦士の手にゆだねることにした。
しかしそれは、いつもの賞金形式ではなかった。
いままでに最高の活躍をしている最強の戦士「サムス・アラン」に
連邦から直接依頼するという形がとられたのだ。
しかもサムスには今までに例のない巨額の賞金が提示された。
ただし確実に指令を遂行してもらうという条件つきであったが……。

サムスは全身にサイボーグ強化手術を受け、超能力も身につけた勇者である。
サムスの使用するスペーススーツは、敵のパワーを吸収することが可能だ―
これ以上細かい情報はどこにも流れていない。
ただ、いままでに完全に不可能といわれる事件を何度も解決し、
現代のヒーローと呼ばれる地球出身の男である……と言われている。
サムス・アランは無事に任務を遂行できるだろうか。

　Ａ－１

小惑星ゼーベスに侵入成功。ゼーベスは三層構造になっているようで、
ここはＡエリア―鍾乳洞のように壁が岩肌になっているフロア、ブリンスタである。
カプセルがあるのは、この小惑星の中心のＣエリアであることが予想される。
そこには海賊組織の中心である、マザーブレインと呼ばれるビッグ・コンピュータがある。
すみやかにそこへ向かうことが指令遂行の第一条件である。
ゼーベス内には、なぜかはわからないが、人間の気配はないようだ。
代わりといってはなんだが、異様な生命体が徘徊している模様。
海賊たちの思考は予測できないが、この小惑星は現在、巨大なブービートラップに
なっているようだ。あちこちにワナが仕掛けられ、その異様な生命体が行動をさまたげる。
さっそく敵が襲ってくる。

戦闘→４０７へ
戦闘後（部屋移動は戦闘が終わってから）
ここからは北方向に進めるので、そちらへ進む→５３へ

　Ａ－２９

北と南に部屋が続いているだけ。
戦闘→４２１へ
戦闘後。エネルギー・パック（ａ）を入手しているか?
入手していなければ→１７９へ
入手していれば北と南の部屋のどちらかを選択
北へ進む→９４へ
南へ進む→７８へ

わたしはとにかく乗りこむことに成功。
適当な所でわざとみつかって海賊の捕虜となることに決めた。→２９１へ

　Ｂ－５０

この部屋は行き止まりになっている。スルー・ドアが南方向にあるだけ。
隠し部屋が北方向にあることはわかっているのだが、
その通路は、こちらからは進めないようになっている。

戦闘→４１２へ
戦闘後。ミサイルポッド（え）を入手しているか?
入手していなければ、この後の文章を無視して→１８７へ
すでに入手している場合は、この部屋には隠し部屋へ通じる通路はあるのだが、
特殊な細工が施されていて、こちらからは通れないようになっている。
北の部屋からの一方通行になっているのだ。
南の部屋にもどるということになる。→１３４へ

波動ビームの連続攻撃。リドリーが苦しそうにうめいた。
あと一回ダメージを与えることができたら、ヤツを倒すことができる。→２０６へ

Ｃ－９３

ゼーベタイトの部屋?U。この部屋のゼーベタイトを破壊しているか?
破壊していればー戦闘後から読む。破壊していなければ戦闘へ。
破壊せずに出直す場合は→６３へ
戦闘→３６８へ
戦闘後。破壊することができた、またはすでに破壊している場合は、
先の部屋、１８３へ

わたしはサイボーグ化された体を持っている。スピードも力も彼を上回るはずなのだ。
……だが、海賊のボスは強かった。わたしには何かが欠けていたのだ。
……気迫、とでも言おうか。
この時点では、わたしの方が確かに負けていた。この先、勝てるかどうかも、
パーセンテージにして５０パーセントを下回ることだけは確かだろう。
いっそのことカプセルはあきらめた方がいいのかもしれない。

カプセルをあきらめる→１１へ
あきらめない→１４３へ

Ｂ－５５

南へはＢ－５４への抜け道。西は続き部屋になっている。
戦闘。サイコロを振る。
出た目が４，５，６→３３２へ
１，３→４１６へ
２→３５０へ
戦闘後。ミサイルポッド（き）を入手しているか。入手していなければ→１９５へ
すでに入手している場合、進む部屋を選択する。

南へ進む→２１０へ
西へ進む→１２０へ

最初に金属の触れ合うようなかん高い音。続いて鈍くくぐもったサイドホッパーの
鳴き声が響く。最後に耳を裂くほどの大音響の爆発音がこの部屋を揺がす。

ミサイルはサイドホッパーに命中し、サイドホッパーは微塵に砕け散った。
→２２４へ

Ａ－２６

戦闘。サイコロを振る。
出た目が１、３、５→４０７へ
２、４→４２１へ
６→４１４へ

戦闘後。この部屋は南へのスルー･ドアしかない。
ただし、北方向と東方向に隠し部屋への通路があることがレーダーによってわかった。
隠し部屋は北方向が[Ａ－２８]、東の方向が[Ａ－２７］である。
この項目を見つけていれば、その方向へ進むこともできる。
見つけていなければ、南の[Ａ－２４］へもどるしかない。

南へ進む→２２３へ
北へ進む→１□３へ
東へ進む→□４へ

あきらめて逃げることにするが、海賊のボスは逃げるための隙さえ与えない。
しかし、その隙は偶然にも、最後の敵、Ｍ＝Ｍによって造られた。
死んだはずだと思われていたヤツが動いたのだ。
それに気がついたボスに、隙が一瞬だけ生まれた。
チャンスは生かす。その一瞬の間にわたしは脱出していた。
そして、小型宇宙艇が置かれているであろう船内ドッグへと向かった。
→３３へ

Ｂ－７３

ミサイルポッド（す）を入手。
この部屋からは、西と南へ進むことができる。どちらかを選択する。

南へ進む→２３０へ
西へ進む→２６２へ

波動ビームの攻撃が失敗。リドリーの攻撃は予想以上のパワーだった。
さらに、ヤツの炎の攻撃がこちらまで及ぶ。ダメージを食らってしまった
（エネルギーマイナス１０、バリアがあれば５）

まだエネルギーはあるか?
ある→２２へ
ない→６５へ

Ｃ－８３

北に赤いドア。南は続き部屋になっている。
戦闘→４２３へ
戦闘後。赤いドアは開けているか?
開けていなくて、ミサイルを２発以上持っていれば→７９へ

開けていなくてもミサイルが２発以上なければ、南へしか進めない。
すでに開けている場合はそのまま進む。

北へ進む→５９へ
南へ進む→５５へ

Ｍ＝Ｍを倒したあと、急いで脱出ポッドに飛び乗った。
宇宙艇を離れると、すぐに爆発が起こる。
大切なものを忘れてしまっていた。メトロイドのカプセルを、爆発した宇宙艇内に
置いてきてしまったのである。
結局、指令はまっとうできなかった。
メトロイドのカプセルの謎を解くことができないのだ……。

ＥＮＤ

Ｂ－５４

ミサイルポッド（か）を入手。
この部屋からは[Ｂ－５１］へ行くことができるが、[Ｂ－５５］へも行ける。
抜け道が隠されているのだ。
項目番号を発見していれば、その部屋へ進むこともできる。
しかし、見つけていなければ、南へ進むしかない。

北へ進む→□へ
南へ進む→２３４へ

そんな脱出口を５０メートルほど登っただろうか。横道が現われた。
脱出口はまだ上にも続いているが、この横道には何かあると感じ、進むことにした。
進んでみて、自分が正しかったことを確信した。
そこを進んでゆくと、なんと最初にこのゼーベスに侵入した時の部屋にでたのだ。
ここまで来れば、すぐに脱出可能なはずだ。もう時間も残り少ない。
さっそく行動を開始する。最初にこの小惑星についた時に隠しておいた小型宇宙艇へ
たどり着き、ほどこしておいた偽装を解く。
エンジンを始動させ、ほぼ同時スタート。ゼーベスから離陸する。
ゼーベスが大爆発を起こしたのは、発進してから数十秒といったところだった。
まさに間一髪というタイミングだった。
この距離でもかなり爆発のあおりを受けているのだ。
一瞬でも遅れていれば、命とりになっていただろう。
さて、あとの問題は、メトロイドのカプセルだが……。→１２９へ

ミサイルはサイドホッパーの脇を通り、しばらく滞空してから壁に激突した。
壁の一部が崩れ落ちる。ミサイル攻撃が外れたのだ。

ミサイルがまだある→２１１へ
もうない→２６へ

Ａ－１４

この部屋は、ただ単に東と西に部屋が続いているだけ。
何か意味があるようだが……。

戦闘→４０７へ
戦闘後。……しかし、別にこの部屋から他の部屋へ続く通路が隠されているわけでもない。
やはり、部屋は東と西にしか続いていない。
東へ進む→１５５へ
西へ進む→２４５へ

やはりあきらめずに戦う。サイコロを振る。
２か４なら→４１へ
１か３か５か６なら→２４２へ

Ｂ－７５

この部屋からは、隠された抜け穴しかない。北も、南も、東も、すべて隠された抜け穴だ。

戦闘。サイコロを振る。
１か２か４なら→４１２へ
３か５なら→３３２へ
６なら→４１６へ
戦闘後。南の方向は入ってくる時に通っているから抜け道はわかる。
しかし、あとのふたつの隠し部屋を捜せなければ、南の部屋へ行くしかない。
南へ進む→２６２へ
北へ進む→１□８へ
東へ進む→２□６へ

リドリーに波動ビームによる攻撃をかける。
サイコロを振る。
４か６なら→５へ
１か２か３か５なら→１３へ

Ｂ－７９

エネルギー・パック（Ｃ）を入手する。
（現在入手したエネルギー・パック含めてすべてのエネルギーが満タンに）
エネルギー・パックを取ってしまったら、この部屋にはほかに何もない。
南の部屋へもどるしかない。→１５８へ

そう、予想通り、アイスビームのみの攻撃では効果が上がらなかった。
Ｍ＝Ｍは攻撃に対してしだいに耐性を持ってきたのだ。
Ｍ＝Ｍが迫る。もうすでにアイスビームは効かなくなっている。
……しかしその時、思いがけない出来事が発生した。
いや、あり得ないことではない。しかし、意外なことではあった。
通信装置がビーブ音を発したかと思うと、
世にもきたないがらがら声ががなり立てたのである。
「へい！救難信号を発しているのはどいつだい。俺サマが助けに来てやったぜ」
船外モニターを確認する。至近距離を飛ぶひとつの船があった。
ごていねいに船腹にどくろマークを描いた一海賊船が。
しかし、ここで思わぬ命拾いもしていた。さっきのがなり声に驚きでもしたのか、
Ｍ＝Ｍが姿を消していたのであ。→５０へ

Ｃ－９０

西方向に部屋が続き、南方向には赤いドアがある。

戦闘→４２３へ
戦闘後。赤いドアを破壊しているか?
破壊していなくて、ミサイルを２発以上持っていれば→２４７へ
まだ破壊していなくて、ミサイルを持っていない場合は西の部屋へもどるしかない。
すでに破壊してある場合は、そのまま部屋の移動の選択。
南へ進む→１９８へ
西へ進む→９６へ

サイドホッパーの跳躍力には、感嘆すべきものがあった。
ヤツは、まず右手に回り込むようにジャンプする。それに備えて右に構えを取ると、
次の瞬間には左側にジャンプしているのだ。
ヤツの攻撃は、そのジャンプ力を駆使したフェイント攻撃なのだ。
左肩に衝撃。２メートルほどもあるサイドホッパーの巨体がぶつかってきた。
相当大きなダメージを食った。（エネルギーマイナス１０、バリアがあれば８）

まだエネルギーはあるか?
ある→３５へ
もうない→４３へ

Ａ－４

ここから西の方向に部屋がずっと続いているのがわかる。
あとは、南に向かうスルー・ドアだけだ。

戦闘→４２１へ
戦闘後。西へ進む→１１０へ
南へ進む→１７１へ

酸素ルームへ向かった。
そこには、あざ笑うような雰囲気でＭ＝Ｍが宙に浮かんでいた。
ーこいつ、予想してやがる……。
おもむろにＭ＝Ｍにアイスビームを放つ。
アイスビームがあまりヤツに対して威力を示さないのはわかっているのだが、
それでも、狭い宇宙艇内でミサイルをぶっ放すよりはましだろう。
それに、まったく効果がないというわけでもないのだ。
少しは動きが鈍くなるようだ。しかし、そう長くは続かないだろう。

サイコロを振る。
３か６なら→２５２へ
１か２か４か５なら→２４へ

Ｂ－５８

南へのスルー・ドアと、北への赤いドアがある。

戦闘→４１２へ

戦闘後。赤いドアを開けてあるか?
開けていなくてミサイルが２発以上あれば→２４９へ
すでに開けているならば、北の赤いドアの部屋はすでに進んでいるので、
引き返すしかない南の部屋へもどる。→１９１へ

今の攻撃はすべてリドリーの炎によって無駄になってしまった。
それどころか、リドリーの攻撃によってダメージを受ける。
（エネルギーマイナス１０、バリアがあれば５）

今のリドリーの攻撃でエネルギーがなくなった場合→２５４へ
ミサイルが現在２発以上ない場合は→５６へ
まだミサイルが２発以上ある場合は→３９へ

Ａ－３５’

足に装着されているバーニアをふかす。部屋の北面の壁に向けてジャンプ。
磁力風に流されそうになるが、なんとかもちこたえ、北面の壁に取りつくことができた。
そのまま隠し通路を通って、となりの隠し部屋に進む。
そこには、エネルギー・タンクが置かれていた。
（エネルギー･タンク（ｂ）入手。持っているエネルギー･タンクがすべて満タンに）
再び南の部屋へもどる。とたんに磁力風に流され、東に二部屋分、
一気に移動して[Ａ－３６］へ来てしまった。→１８９へ

マザー・ブレインの攻撃を受けた時に、体が前の方につんのめり、
ヤツの回りを囲っている堀に落ちてしまう。
堀を満たしている赤い液体は、もちろん血などではなく、
エネルギーを吸い取る性質を持つ電解質の液体だった。
この液体に漬かると、それだけでエネルギーが減ってしまうのである。
（エネルギーマイナス８、バリアがあれば６）

現在エネルギーは２０ポイント以上あるか?
ある→２７１へ
ない→１８０へ

船内はすでに阿鼻叫喚の地獄と化していた。
Ｍ＝Ｍの通ったあとには、生きた人間は完璧に残らない。わたしは船内ドッグへ急いだ。
ドッグについた私を待っていたのは、驚くべきことにＭ＝Ｍだった。
ヤツはしぶとくわたしを追ってここまで来たのだ。
ヤツはわたしがたとえどこに逃げようとも、地獄の果てまでだって追ってくるだろう。
なぜなら、わたしがヤツの『最後の敵』なのだから。
突然そんなフレーズが浮かんできた。戦うか逃げるか。

戦う→７１へ
逃げる→１７６へ

Ｂ－５２

この部屋からは、北へのスルー・ドアと、東への続き部屋。

戦闘→４１６へ

戦闘後。東へ進む→１９１へ
北へ進む→２５８へ

大きなダメージを喰らってしまったが、次の体当たりを首尾よくよけることに成功。
サイドホッパーがその自らの重みで起き上がるのに難渋しているすきに脱出することができた。
ヤツが起き上がる前にここから移動する。
こいつも、いままでの敵と同じようにある程度、離れてしまえば襲ってこなくなるに違いない。
→２２４へ

　Ｃ－８１

黄色いドアにミサイルをぶち込む。
一発、二発……四発目が炸裂したとき、ドアは大きな音とともに巨大な黒い口を開いていた。
（ミサイルマイナス４、１７３にチェック）
その先の部屋[Ｃ－８２］へ進む。→５５へ

しかし、ここで決着をつけようというのは無謀な考えだった。
巨大な宇宙船とはいえ、狭い通路内でいきなりミサイルの爆発が起こったのだ。
しかも、わたしは今ヘルメットもしていない。
ミサイルの爆発力は、宇宙船の外壁に穴を開けるほどではなかったが、
火薬式の銃身と同じ現象を引き起こすのには充分だった。
そして、ヘルメットもない状態で爆発に巻き込まれたわたしは、
動ける状態ではなくなってしまい、Ｍ＝Ｍに対抗する手段を失ってしまったのだ。
あとはヤツの餌食となるだけだった。

ＥＮＤ

　Ａ－７

西と東に部屋が連なっているだけ。

戦闘→４０７へ
戦闘後。西へ進む→４４へ
東へ進む→１１０へ

リドリーにさらなる攻撃をしかける。二発のミサイルがヤツへ向かう。
ミサイルを見るヤツの目は、恐怖をたたえている。よけようと炎を吐いてくる。
（ミサイルマイナス２）

サイコロを振る。
２か３か４なら→１９０へ
１か５か６なら→３０へ

　Ｃ－８８

部屋の北面にある赤いドアにミサイルをぶち込む。二発のミサイルがドアに炸裂した時
ドアはまるで堪えきれなくなったかのように、ボコリ、という音をたて大きな口を開いた。

（ミサイルマイナス２、２０７にチェック）
さて、現在のエネルギー、ミサイルの状況から考えてみて、
このまま先へ進むべきだろうか。引き返して貯めてからの方がいいのではないだろうか。

このまま先へ進む→９６へ
いったん引き返す→１０１へ

わたしは海賊のボスの気迫に負けようとしていた。
だが、ボスは最後のひと突きをくれようとした時、思いがけない出来事が起こった。
今まで死んでいるとばかり思っていたＭ＝Ｍが動き出したのだった。
ヤツには本当に脅威としか言いようのない生命力が備わっているようだ。
海賊のボスは、それを確認したかと思うとそのままＭ＝Ｍに向かっていった。
わたしはこのチャンスを逃さなかった。
カプセルを取り返し、彼らの戦いの結果も見ずに逃げ出した。
そのまま小型宇宙艇が置かれている船内ドッグへ。→２９５へ

　Ｂ－７１

西へは隠されていた［Ｂ－６７］への抜け道。それに北方向に赤いドアがある。

戦闘。サイコロを振る。
２か４か５なら→４１２へ
１か３なら→３３２へ
６なら→４１６へ

戦闘後。赤いドアを開けているか?
開けていなくてミサイルを二発以上あれば→２５３へ
開けていなくてもミサイルがない場合、すでに開けてしまっていて
先の部屋に何もない場合は西の部屋［Ｂ－６７］へ戻るしかない→２８９へ

サイドホッパーのさきほどの一撃は、こちらの動きを一瞬止めるだけの威力を持っていた。
そして、その一撃を、ヤツは見逃さなかった。
サイドホッパーの次の攻撃は、足に直撃のダメージを与えた。
止まったままの状態のわたしには、
その直撃はさっきの攻撃の倍以上の威力を伴うものとなっていた。
そして、今の攻撃で足の機能が完全に停止してしまった。
何度も改造を重ねた強化サイボーグ脚なのだが、
一度負荷ダメージを受けてしまうとあとはもろいものだった。
動きの取れない所へ、ヤツの連続攻撃が加えられた。
助かる可能性は万が一にも存在しなかった。

ＥＮＤ

　Ａ－８

［Ａ－４］からの、東から西への続き部屋はここまで。
あと、ここには、南の部屋へと続くスルー・ドアがある。

戦闘→４２１へ
戦闘後。東へ進む→３８へ

南へ進む→４８へ

わざととりつきやすいように前に出る。例のエネルギーを吸う攻撃を受け、
多大なダメージを受けることは目に見えているが、それは覚悟の上だ。
ビッーッ！
音を立ててエネルギーが吸い取られてゆくのがわかる。
わたしは今、完全にＭ＝Ｍにとりこまれている。
ここで、今まで試していなかった戦法を試みる。
内側にとりこまれた状態でアイスビーム攻撃をかける。
ぐぅぎいぃいいいぃぃぃ！
Ｍ＝Ｍが苦痛を示す咆哮を上げる。ダメージを与えることができたのだ。
さらに攻撃を加える。ヤツの体が苦痛に堪えきれずに離れる。
その瞬間を狙ってヤツの中にミサイルを放つ。
ヤツの内部で激しい爆発が起こる。ヤツは地に落ちて動きを止める。
終わった。ダメージも多大に負ったが、これで倒した。
だが、本当にヤツは死んだのだろうか……。
とにかく、この船から脱出しなくては……。
わたしは、宇宙艇で脱出し、さらにミサイルでこの船を爆破することに決め、
船内ドックへと急いだ。→２２２へ

　Ｂ－４５

南方向には、隠された［Ｂ－４３］の部屋への通路がある。あとは西方向に部屋が続いている。

戦闘。→４１６へ
戦闘後。西へ進む→８４へ
南へ進む→１４２へ

リドリーに二つ目のダメージが入った。
ヤツの苦し気な呻き声が地響きのように部屋中をうねる。

まだミサイルを二発以上持っているか?
ある→３９へ
ない→５６へ

　Ａ－９

この部屋は、北から南へと部屋が続いているだけ。

戦闘。→４１４へ
戦闘後。南へ進む→９０へ
北へ進む→４４へ

マザー・ブレインの巨大な前頭葉部分にミサイルをぶち込む。
（ミサイルマイナス１）
マザー・ブレインにダメージを与える。
（チェックに×を入れ、そのダメージでマザー・ブレインのエネルギーがゼロになったなら→２２６へ）

マザー・ブレインが咆哮を上げる。ごう、と、地獄に吹き荒れる嵐のような啼き声。
同時に、自己修復装置らしき機械の団体から、へびの頭のようなものがフッと現れ、
瞬く間もなくレーザー光線がほとばしる。
マザー・ブレインの反撃である。

スクリューアタックを持っているか?
持っている→２９４へ
持っていない→１１７へ

わたしは海賊に拿捕されてしまった。彼らは最初からそれが目的だったのだ。
抵抗はしなかった。
なぜか。それは、この連中が、メトロイドのカプセルを奪った連中で、
あのゼーベスを脱出した人々と同一だということが予想されたからだ。
首領に会って、その首を捕るつもりだった。→２９１へ

　Ｂ－５３

この部屋には、部屋の中央に奇妙な化物の石像が置かれてあり、
その石像の腕に捧げられるようにビーム兵器が置かれている。
アイスビームだ。

現在所持しているビーム兵器は何か。
ノーマルビームか波動ビームなら→２２１へ
アイスビームなら→１８１へ

しかし、引き返そうとする前にダブルホッパーが回りこんできた。
ダブルホッパーの大きな跳躍。

サイコロを振る。
２か４なら→６９へ
１か３か５か６なら→１８６へ

　Ａ－２

一見して、この部屋は北方向にしか進めないように見える。
が、レーダーによると、東の方向にも部屋があって、
その部屋の入り口は隠されているようだった。

戦闘→４２１へ
戦闘後。東の方向へ進みたい場合、
項目番号を見つけていればその部屋へ進むこともできる。
見つけていなければ北の部屋へ進むしかない。
東へ進む→２□９へ
北へ進む→１７１へ

わたしは無指向で救援を求める信号を流した。
……しかし、実際に救援が来るまでには長い時間があるだろう。
その時間もどれくらいかはさっぱりわからない。
その時、コマンド・コンピュータが警告を発した。
警告の内容は、Ｍ＝Ｍが酸素タンクの置かれている部屋へ侵入したというものだった。

実際にレーダーを見てみると、酸素ルームの地点にヤツの反応がある。
ヤツは酸素さえ抑えてしまえばわたしもおだぶつだということを知っていて
そういった行動を取っているのだろうか。
だとしたら、酸素タンクが危ない。

守りに行く→２８へ
この部屋にたてこもる→６２へ

　Ｃ－８２

この部屋からは、北へ部屋が続いていて、南に破壊された黄色いドアがある。

戦闘→４１８へ
戦闘後。北へ進む→１４へ
南へ進む→１７３へ

波動ビームを持っているか。

持っている→２２へ
持っていない→２６１へ

　Ｂ－７０

ミサイルポッド（し）を入手。
この部屋はミサイルポッドを入手してしまうと、ただの行き止まりでしかない。
前の部屋へもどることになる。→６６へ

ごとり。
物音。まさか！！
悪い予感。音のした方へ行ってみる。
案の定。悪い予感は当たるものだ。そこには、どこから入ったのか、Ｍ＝Ｍがいた。
実際に目があるのかどうかがわからないから、いささかおかしな表現だが、
その瞬間、わたしとＭ＝Ｍは互いに見つめあっていたようにも思う。
互いに…敵として。
右手にエア・ロックがある。ヤツを宇宙に放り出すこともできる。
もちろん自分が宇宙に飛び出すこともできる。

Ｍ＝Ｍを出す→１９９へ
自分で出る→２０３へ

　Ｃ－８４

この部屋は、南方向に破壊した赤いドアがあり、東方向に部屋が続いている。

戦闘→４１８へ
戦闘後。南へ進む→１４へ
東へ進む→７２へ

クレイドの部屋を脱出できるか。

サイコロを振る。
２か３か５か６なら→１８６へ

１か４なら→７７へ

　Ｂ－４９

この部屋からは西に［Ｂ－４７］への隠された抜け道があり、北方向にスルー･ドアがある。

戦闘。サイコロを振る
１か２か５なら→３３２へ
３か６なら→４０７へ
４なら→４１６へ
戦闘後。北へ進む→２３４へ
西へ進む→１３４へ

コクピットにたてこもっていると、部屋の中に警報が響いた。
もちろん、酸素タンクをやられた警報である。
ここまで無視しているので、救援がくるまでは何があっても動かずにいようと思い、
警報も無視する。Ｍ＝Ｍはそれがはがゆいのか、ふたたびコクピットまでやってきた。
しかし今度はヤツも、さっきより知恵をめぐらせてきていた。
いつの間に回ったのか、航法機関室にあった磁力線発生装置を運んできて、
コクピットの電磁ロックを外そうとしているのだ。
そして、そこまで知能が発達しているのなら、
すぐにそのロックが外されてしまうであろうことも容易に予測がついた。
そしてロックが開いてしまったならば、あとはＭ＝Ｍと戦うか、
脱出ポッドを使用して宇宙艇から逃げるしかない。
ぴしり。
電子ロックがいよいよ開けられる。

戦う→１６８へ
脱出する→７６へ

　Ｃ－９２

ゼーベタイトの部屋?T。この部屋のゼーベタイトを破壊しているか?
破壊していれば戦闘後以後を読む。破壊していなければ戦闘。
また破壊せずに出直す場合は、北の部屋［Ｃ－９１］へ。

戦闘→３６８へ
戦闘後。破壊することができた、または、すでに破壊しているなら南へ進む→６へ
北へもどる→１９８へ

　Ａ－４０

ミサイルをぶち込まれたドアは、暗いうつろな穴を開けた。
その先の部屋［Ａ－４０］へ進む
（２６９の項目にチェック。ミサイルマイナス２）
その部屋は、どこか研究室然としたところがあった。
このフロア全体の印象ー岩の洞窟めいたーは変わらないのだが、
ここにはクリスタルでできた有機コンピューターが設置されている。
中央に台座があり、何か小型の機械が置かれていたりして、

少々、雰囲気がほかの部屋と違っているのだ。
台座に置かれている機械は、敵からの攻撃を和らげるための装置、
電磁バリヤ発生装置だった。それを自らの装備に加える。
（バリヤ入手。今後は戦闘のダメージがバリヤがある場合のダメージに変わる）
この部屋にはほかには何もない。北方向の部屋にもどる→２６９へ

波動ビームの攻撃に失敗して、その上リドリーの炎の攻撃にあい、
ダメージを受けてしまった。ヤツを倒すことができなかった。
（ここへきた人のゲーム再開は、１３５からです。再びがんばって下さい。
ここまで来たら、あと一息です。）

ＥＮＤ

Ｂ－６９

南にスルー・ドアがあって、東に部屋が連なっている。

戦闘。→３５０へ
戦闘後。南へ進む→２０５へ
東へ進む→２３０へ

しかし、脱出の希望はもろくも打ち砕かれた。
さきほどのマザー・ブレインの攻撃装置、
ヘビのような砲塔がいまいましくも上空に現れたのだ。
とたんに降りそそぐレーザー光線の雨。
下は電解質の液体、万が一にも助かる見込みはなかった。
レーザー光線で蜂の巣と化した肉体が、ダメ押しに電解質の堀に落ちた。
肉体はぐずぐずと崩れ、すぐに人間の形を保てなくなっていった。

ＥＮＤ

Ｂ－６６

南方向は隠されていた［Ｂ－６７］への抜け道。あとは北方向にスルー・ドアがある。

戦闘。サイコロを振る。
２か５か６なら→３５０へ
３か４なら→３３２へ
１なら→４１６へ

戦闘後。北へ進む→２８９へ
南へ進む→２５８へ

ジャンプでダブルホッパーの攻撃をよけようとしたのだが、
ふみ足が今いち不安定なようだった。
ヤツの巨体が上空１０メートルほどから降ってきた。
その攻撃をよけきれなかった。
サイドホッパーそのものの巨大な重量に、重力加速度が加わった。
それは、一撃ですべてのエネルギー・ダメージを超えるものだった。
体が跡形もなく崩れてしまう。ヤツは勝ち誇ったようにジャンプを続けていた……。

ＥＮＤ

　Ａ－１９

ブリンスタ、エレベーター・ルーム。Ｂエリア、ノルフェアに降りることができる。
降りない場合は、南へ進むことしかできない。

下へ降りる→１５２へ
南へ進む→８２へ

サイコロを振る。
１か２か３か４なら→４５へ
５か６なら→９５へ

　Ｃ－８５

この部屋は、西に部屋が続いていて、南にスルー・ドアがある。

戦闘→４１８へ
戦闘後。南へ進む→１９２へ
西へ進む→５９へ

リドリーに波動ビームによる攻撃をかける。ヤツは一声叫ぶとよけようと体を動かした。

サイコロを振る。
１か３か５なら→１８２へ
２か４か６なら→８０へ

　Ａ－２７

この部屋には、中央に奇妙な石像と、その足元に金属のプレートがある。
プレートにはメトロイドの倒し方が書かれていた。内容は、
<メトロイドは、凍結された状態においては一切の生命活動を停止する。
その時点で破壊せよ。ただし、それには多大なエネルギーを必要とする>
というものだった。しかし、次の瞬間、元の部屋の出口が閉ざされてしまった。
この部屋はワナだったのだ。脱出する方法はまったくなく、
エネルギーがなくなるのを待つだけだった。

ＥＮＤ

　Ｂ－７８

ミサイルポッド（そ）を入手。
抜け道へ進む。南の抜け道はすでに通っていてわかっているのだが、
北の抜け道は捜さなければ先へ進むことはできない。
北の隠し部屋の部屋番号は［Ｂ－７９］。
さがし出すことができれば、その部屋へ進むこともできる。
なければ、南の部屋［Ｂ－７５］へもどるのみ。

北へ進む→１□５へ
南へ進む→２１へ

どっ。という音とともにコクピットの二重セラミック構造のドアが開く。

その向こうには、もちろんＭ＝Ｍ。
くるりときびすを返す。コクピットの脇にある脱出ポッドで艇を脱出するために……。
Ｍ＝Ｍの驚愕したような叫び声が上がる。
わたしが脱出しようとしているのがわかるのだろう、
ヤツはすさまじい勢いで迫ってきた。
間一髪のところで扉を閉める。
数秒間、無音の時が流れる。
ヤツはどうしたのか。諦めたのか。扉さえロックすれば本当に大丈夫だろうか。
不安もある。
脱出ポッドのノズルに光がともる。
ゆっくりと脱出ポッドが艇を離れてゆく。
艇がどんどん離れてゆく。
時間がたってゆくにつれて、本当にＭ＝Ｍを置き去りにすることができたのかどうか
心配がつのってくる。もしかして脱出ポッドの片すみに隠れていたりしないだろうか。
そう思えもするのだ……。→５８へ

しかし、クレイドから逃れることはできなかった。
ヤツの巨大な、そしてずんぐりとした体は、思っていたよりも素早い動きをして、
振り返った目の前に回り込んできた。
クレイドの全身から太いトゲが飛んでくる。
その数はだんだんと増してゆき、
やがてはよけることさえできなくなってしまうほどのトゲが宙に舞っていた。
完全に退路を断たれてしまった。
気がつくと、とり囲んでいるのはクレイドだけではなかった。
いつの間にかサイドホッパーの大軍が周囲をかためていたのだ。
万が一にも助かる見込みはなかった。

ＥＮＤ

Ａ－２５

この部屋は、北へずっと続いていて、南の方向にスルー・ドアがある。

戦闘。→４２１へ
戦闘後。北へ進む→２へ
南へ進む→１５５へ

Ｃ－８３

ドアにミサイルを放つ。二発打ち込んだところで、ドアはそのまま崩れ落ちた。
（ミサイルマイナス２。それから、部屋番号１４にチェック）
このまま先の部屋［Ｃ－８４］へ進むべきか、
それとも南の部屋［Ｃ－８２］へもどるべきか。

北へ進む→５９へ
南へ帰る→５５へ

波動ビームの攻撃は失敗した。
リドリーの攻撃に押されてしまう。

さらに、リドリーの炎がこちらまで及び、ダメージを受ける。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば５）

まだエネルギーはあるか？ あれば攻撃を続ける。

ある→７３へ
ない→６５へ

Ｍ＝Ｍはいつの間にか海賊をほとんど全滅というところまで叩いていた。
しかし、そのＭ＝Ｍも、カプセルを取りにもどってきた司令室でついに
力が尽きたらしい。部屋の中央で屍をさらしていた。
その向こうにはカプセル。
それに、戦いがすんで、仲間がすべて死んでしまった男が、煙草をくゆらせていた。
男は、海賊のボスだった。
「カプセルを返してしただきにきました」
わたしは言う。
ボスは片方の眉をぴくりと上げてこちらに一瞥をくれると、
おもむろに立ち上がって壁にかけてある剣を二本取った。
そのうちの一本をこちらに投げてよこす。
戦おうというのだ。
わたしはその意を汲み、剣を受け取って腕からアイスビームを外して捨てた。
ボスはくわえていた煙草を下に落とし、靴底で踏み消した。
それから、「いくぞ」とぼそりとつぶやくと、襲いかかってきた。

サイコロを振る。
３か６なら→４１へ
１か２か４か５なら→7へ

Ａ－１８

この部屋は、南へずっと続く部屋に加え、北方向にスルー・ドアがある。

戦闘→４２１へ
戦闘後。［Ａ－１７］へ進むか、北の［Ａ－１９］へ進む。
ただし、この部屋では、隠し部屋への通路がレーダーによって発見されている。
方向は東。部屋番号は［Ａ－３９］だ。
［Ａ－３９］の項目を見つけていて、その隠し部屋へ行きたければ東へ進む。
東へ進む→２□１へ
南へ進む→９９へ
北へ進む→７０へ

とにかくすぐに殺してしまうに越したことはないと判断し、そのまま追う。
先ほどは油断していて逃がしてしまったが、方向はだいたい見当がついている。
艇内のエネルギー・タンクの方へ向かったはずだ。
確認のため、コマンド・コンピュータのレーダーで走査する。
—いた。異生物反応がある。しかし、場所が場所だった。
戦って、エネルギーに引火したら最後である。

どうするか。

そのまま攻撃→１４７へ
しばらく様子を見る→１５７へ
いったんコクピットにもどって作戦を立ててからにする→８７へ

　Ｂ－６２

この部屋は行き止まりになっている。部屋は東方向にしか続いていない。

戦闘→４１６へ
戦闘後。ミサイルポッド（さ）を入手しているか。
入手していないなら→２７０へ
入手しているなら東の部屋へもどるしかない→４６へ

ダブルホッパーに対抗するための武器を選択せよ。

波動ビーム→２８３へ
アイスビーム→２７４へ
ミサイル→２５９へ
三つとも持っていない→９３へ

　Ａ－１５

ここは行き止まりになっている。部屋は西へしか続いていない。

戦闘→４１３へ
戦闘後。西へもどる→２７２へ

いったんコクピットへもどり、現状をよく考えて作戦を練る。
しかし、Ｍ＝Ｍに関しては、とにかくデータがない。
作戦を立てようにもしかたがないというのが実際の状況だった。
そんな時……。→１６４へ

　Ｂ－４６

北はスルー･ドアに面し、東は続き部屋になっている。

戦闘→４０７へ
戦闘後。西に部屋があることがレーダーによって確認できた。
西の部屋の番号は［Ｂ－４８］。
その項目をさがし出していれば、その部屋へ進むことができる。
あとは、北が［Ｂ－５７］で、東が［Ｂ－４４］である。
西へ進む→１□１へ
北へ進む→２６７へ
東へ進む→１７７へ

波動ビーム攻撃がリドリーにダメージを与える。ヤツは苦しそうにうめいた。
あと三回ダメージを加えたら、ヤツを倒すことができる。
続いて次の攻撃へ→７３へ

　Ａ－１０

この部屋はゲートになっている。

この先の部屋に、マザーブレインへ通じる部屋があるに違いない。
ただし、この部屋は特殊なキーストーンがなければ先の南方向の部屋へ
進むことはできない。
情報部の調べでキーストーンはＡエリアとＢエリアの各フロアにいる
ボスを倒さなければ手に入らないことがわかっている。
キーストーンをふたつとも入手していれば、南の部屋へ進める。
（ただし、部屋は隠されているので、捜してからでなくては進むことはできない）
持っていない場合（ひとつだけでも同じ）北の部屋［Ａ－９］へもどるしかない。

南へ進む→□□□へ
北へ戻る→４８へ

先に暴走を止める。エネルギー変換装置がなくなったため
応急措置の役にしか立たないが、それでも急場をしのぐことはできた。
しかし、そっちに気を回してる隙に、エネルギー変換装置をくらったはずの
Ｍ＝Ｍが襲いかかってくる。
しかしヤツも、多少なりともダメージは受けているようだ。
動きがスピードダウンしている。しかし、攻撃の手が止まるわけではない。

Ｍ＝Ｍと戦うか、それとも逃げるか。
戦う→１３３へ
逃げる→２１８へ

Ｂ－５９

ここには、南［Ｂ－５７］に出る隠された通路があり、北方向には部屋がつづいている。

戦闘→３３２へ
戦闘後。ミサイルポッド（け）を入手しているか。
入手していないなら→１７５へ
入手しているなら
南へ進む→２６７へ
北へ進む→１１４へ

コマンド・コンピュータからの警告。
「今の装備ではダブルホッパーから勝利を得ることは事実上不可能。
いったん引き返して武器の装備を整えてから再度挑む方がよいと思われます」
とにかく、その助言を受けて、引き返すことにする。
武器を入手してから再度クレイドの部屋の最初からやりなおすのだ。
問題は、ダブルホッパーがすんなりと逃がしてくれるか……だ。→５２へ

Ａ－３０

この部屋には、北へはスルー・ドアがあり、南の方は続き部屋になっている。

戦闘→４２１へ
戦闘後。北へ進む→２１５へ
南へ進む→２へ

最後の戦いは、思っていたよりもあっけなく終わりを告げた。

……というよりも、邪魔が入ってしまったので、
最後の戦いとは呼べなくなってしまったのである。
ここに現れたのは、パワードスーツに身を包んだ海賊のボスだった。
そして、その男が持っていたのは、大口径ビーム砲ーパワードスーツ用の兵器で、
それだけでも小惑星ひとつくらいは余裕で破壊できるというすさまじい兵器だった。
最後のビジョンは、その大口径ビーム砲の先端にエネルギーがたまってゆくさまだった。
その後のわたしは、宇宙を飛んでいた……。

ＥＮＤ

　Ｃ－８９

南方面は、赤いドアの崩れた残骸。あとは東方向に部屋が続いているのみ。

戦闘→４２３へ
戦闘後。南へ進む→２０７へ
東へ進む→２５へ

ダブルホッパーを倒しても、安心している暇はなかった。
―巨大なトゲを無数に生やした恐竜のような生物が現れたのだ。
全長３メートルは軽く越している。
コマンド・コンピュータが、「クレイドです」という。
クレイドの攻撃法は、体中に生えているトゲを飛ばして武器とするものだ。
ヤツは、何の前置きもなしにトゲを放ってきた。

今現在、ミサイルは二発以上あるか？ あるならそのまま攻撃に移る。
ミサイルなし→１６９へ
ある、そのまま攻撃→１０２へ

波動ビームの攻撃が失敗。
リドリーの炎の攻撃に波動ビームが負けている。
さらに、リドリーの放った炎がこちらまで及び、ダメージを受ける。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば５）

まだエネルギーはあるか？
ある→１０６へ
ない→６５へ

　Ａ－１７

戦闘→４０７へ
戦闘後。ミサイルポッド（あ）を入手しているか？
入手していなければ→１４８へ
入手しているなら
北へ進む→８２へ
南へ進む→２２８へ

すぐに警報が鳴った。コンピュータの説明によると、
エネルギー・タンクの部屋に侵入したＭ＝Ｍが、
そこのエネルギーを暴走させているということだった。

モニターでエネルギー・ルームを映す。
しかし、一目見ただけで手遅れだとわかる映像があらわれた。
そのモニターはその直後、高熱によって作動不可能となったらしくブラックアウトした。
わたしは決心し、脱出ポッドに乗ってこの艇を出ることにした。
コクピットの脇にある通路を通り、脱出ポッドへ出る。
すぐにエンジンを点火すると、脱出ポッドは、ゆっくりした動きで艇を離れていった。
—爆発。宇宙船は、無音の花火となって宇宙に散った。
ふと、M＝Mはどうなったか……と思った。→５８へ

　Ｃ－８７

わざと混乱させるように部屋が複雑にうねっている。
この部屋からは、西方向に部屋が続いていて、北方向にスルー・ドアがある。

戦闘→４２３へ
戦闘後。西へ進む→１９２へ
北へ進む→２０７へ

クレイドにミサイル攻撃。二発のミサイルがヤツに向かう。
（ミサイルマイナス２）

サイコロを振る。
１か３か４なら→２２５へ
２か５か６なら→２１６へ

　Ａ－２８

南方向には隣の部屋へ続く隠されていた通路。
この部屋からは、その隠された南方向の道と、北方向のスルー・ドアがある。

戦闘→４２１へ
戦闘後。北へ進む→１３８へ
南へ進む→１０へ

しかし回り込まれてしまい、戦わなくては宇宙艇に乗ることができなくなってしまう。
しかたがないので、戦う。→９５へ

　Ｂ－７９

この部屋は、南方向の抜け道のみで、行き止まりになっている。

戦闘→３５０へ
戦闘後。エネルギー・パック（Ｃ）を入手しているか?
入手していなければこの後の文章を無視して→２３へ
すでに入手している場合は、この部屋にはほかになにもないので、
南の部屋へもどる。→１５８へ

波動ビームによる攻撃をリドリーに加える。ヤツはすこしひるんだ。

サイコロを振る。
２か３か４か６なら→８９へ
１か５なら→９８へ

ぎょえー。というような悲鳴がダブルホッパーの昆虫のような口から発せられる。
確実にダメージを与えているようだ。さらに攻撃を続ける。
そして、そのまま数秒もアイスビームによる攻撃を続けていたろうか。
ヤツの体はやがて小刻みに震え始める。ボルテージがあがって頂点に達したころ、
ヤツは内側からはじめるように爆発した。→９７へ

様子を見ていると、背後から小さな物音が聞こえてきた。リドリーか！？
振り向きざまに攻撃を加える→２８７へ
ふいの攻撃をよけるために一歩進んでから振り返る→２８４へ

船内モニターを見ている船員が叫ぶ。
「化物がこの指令室に向かっています！」
ボスの顔に青筋が走るのがわかる。
「てめえら、戦いだ」ボスは一声あげる。
海賊たちはそれぞれダミ声をはり上げて「おう！」と応える。

戦いの相手はＭ＝Ｍだ。わたしにとっても敵であることに代わりはない。
ここは協力してヤツを倒すという手も考えられるが……。
一緒に戦う→２１２へ
手は出さない→１１３へ

Ａ－５

この部屋は、［Ａ－４］と同じく、東から西へと部屋が連なっている。
そして、さらに北にはスルー・ドアがある。

戦闘→４０７へ
戦闘後。西へ進む→３８へ
北へ進む→２５５へ
東へ進む→２７へ

レーダーで壁の薄い部分を探し、そこに爆弾を仕掛ける。
たて続けに三つの爆発音が重なる。
薄い壁がふっ飛んだ。ー同時にもうもうと湧き起こる土煙。
出口を造ることに成功した。→１６１へ

ダメージを受けてヤツの動きは鈍くなっているが、まだ倒したわけではない。
さらに攻撃を続ける。波動ビームをさらにダブルホッパーに浴びせる。

サイコロを振る。
１か３か４か６なら→１２８へ
２か５なら→２８２へ

ドアに亀裂が入る。海賊たちがハッとしておのおのの銃をドアに向ける。
—Ｍ＝Ｍがすでにこの部屋のドアの向こうにきているのだ。
次にヤツがドアに衝撃をあたえた時、ドアはきしむような音を立てて破壊された。
同時に海賊たちの銃から閃光が交錯する。
しかし、海賊たちの戦いは惨憺たるものだった。
宇宙船の船内で使用できるレーザーなどの威力はたかがしれているのだ。

アイスビームでさえ効かない相手に小出力のレーザーなどで
たちうちできるわけがない。
わたしは戦いの中を、気づかれないように逃げ出した。→１２６へ

　Ｂ－６０

この部屋は袋小路になっている。開いている道は、南方向の［Ｂ－５９］へもどる道のみ。

戦闘→３３２へ
戦闘後。ミサイルポッド（こ）を入手しているか?
入手していない場合は→１６６へ
入手している場合は、南の部屋へもどる→９２へ

逃げようと思ったのだが、リドリーのふいを突くことができなかった。
リドリーがさらにこちらに炎の攻撃を加えてくる。
そして現在、エネルギーのないわたしは、ここで力尽ることになったのだった。
（再チャレンジの時はもっと気をつけよう）

ＥＮＤ

　Ｃ－８０

ツーリアン、エレベーター・ルーム。Ａエリア、ブリンスタへ上がることができる。
エレベーターを上がる以外は、東に部屋が続いているだけ。

上に上がる→２４０へ
東へ進む→１７３へ

マザー・ブレインの攻撃をよけることができるか。

サイコロを振る。
１か２か４か６なら→１５６へ
３か５なら→２２７へ

ブリンスタのボス・クレイドを倒した。
（これからは、小ボスの部屋へは進まないようにする。
［Ａ－２０］の項目の、北へ行くという選択肢に×印をつける）
それから、再び［Ａ－２０］の項目からゲームを再開する。→２１９へ

今の装備ではリドリーと戦ってもかなわないと判断した。
いったん南の部屋へもどって装備を整えてから再度挑戦する。→２４３へ

　Ｂ－５６

一見行き止まりになっているが、隠し部屋への通路があるようだ。

戦闘。サイコロを振る。
１か２か３なら→４１６へ
４か５なら→３５０へ
６なら→３３２へ

戦闘後。ミサイルポッド（く）を入手しているか?
入手していなければ、この後の文章を無視して→２３８へ

隠し部屋への通路は南方向にあり、部屋番号は［Ｂ－５３］。
項目番号を発見していればその部屋へ進むこともできる。
発見していない場合は、東の［Ｂ－５５］へ進むことしかできない。
南へ進む→□１へ
東へ進む→８へ

アイスビームの攻撃に失敗。ちょっと照準がずれてビームが外れた隙に
ダブルホッパーは回復して攻撃をしてきた。ヤツの前足が眼前に迫る。
次の瞬間には、ヤツの前足にはじき飛ばされていた。
強化されたバネの効果もあって、
衝撃はすさまじく、十メートルはゆうに飛ばされてしまう。ダメージを受ける。
（エネルギーマイナス５、バリヤがあればマイナス３）
壁に背中をぶつけて止まる。しかし、その時になんとかアイスビームをダブルホッパーに
お見舞いすることに成功。それに乗じて改めて攻撃し直す。→１３６へ

波動ビームの攻撃が宙を裂いた。しかしダブルホッパーはその強化された脚力で
波動ビームをよけてしまったのだ。そして、よけたままの動作でさらに
ジャンプを繰り返し、こちらに襲ってきたのだ。
そのままヤツの上体が振り降ろされてくる。
とっさに左腕をかばうように差し出したのだが、
それにも増してヤツの力にはすさまじいものがあった。
（エネルギーマイナス５、バリヤがあれば３）
しかし、それでも攻撃を続ける。→２８３へ

ミサイル、エネルギーを貯めてから出直すことにする。北の部屋へもどる。→１８３へ

前にいる男の腹に膝蹴りをくらわし、同時に左側にいる男の顎に肘を当てる。
二つの悲鳴が上がり、船内モニターに向かっていた船員たちの注意が再びこちらにもどる。
また取り押さえられそうになる所へ、
今度はみぞおち、眉間、膝、股間などの急所に容赦なく攻撃をぶち込む。
突破口が開けた。前方の包囲が薄い。船員が叫ぶ。
「先ほどの生命体が指令室に向かってきます」
またもや注意がそちらに向く。その機会を逃さず、さっきできた突破口を一気に駆け抜ける。

脱出に成功した。船員が追いかけてくる様子もない。
Ｍ＝Ｍ相手の準備で大わらわなのだろう。→１２６へ

　Ｂ－４２

この部屋は、北と南にスルー・ドアがあるのみ。

戦闘→４１２へ
戦闘後。北へ進む→１５２へ
南へ進む→１７７へ

逃げることはできたが、ここで今後どうするかを検討しておく。
この宇宙船を脱出する方法としては、小型宇宙艇でも見つけて、
なるべく早くそれをかっぱらって、脱出するのが一番楽だろう。

その場合は、とにかく早く行動すれば、早い分だけ確実になる。
しかし、メトロイドのカプセルをまた奪われてしまったのだ。
それを取り返しにも行きたい。が、行くと脱出の確率が低くなる。

どうするか?
カプセルを取り返しに行く→８１へ
先に脱出する→３３へ

このままリドリーと戦うか? ただし現在、ミサイルが二発以上なければ、引き返すこと。

このまま戦う→１５９へ
引き返す→２９２へ

波動ビームの攻撃が決まった。
ヤツはとうとう内側から破裂するように爆発した。
ダブルホッパーは消滅した。
先へ進むことになる。→９７

カプセルは発信の際に余計な圧力がかからないように、小型の宇宙艇になっていた。
非常に小さいものなのだ。船室に置いてある。
その船室に向かう。
しかし、その船室では思いがけない出来事が待ち受けていた。
船室に入った時、ちょうどそのカプセルからそいつが出ようとしていた。
カプセルはせいぜい、五十立方センチメートル程度の箱である。
しかし、メトロイドがこのカプセルから出てくる時は、空間の作用かなにかで、
そのままあの巨大な姿のままで出てくるのである。
そいつは、今までのメトロイドとは違っていた。
メトロイドの中でも、異形の存在ーメトロイド＝ミュータント。Ｍ＝Ｍ、とでも呼ぼうー
そいつがカプセルから這いずり出たところだったのだ。
Ｍ＝Ｍはこちらに気がついた。ゆっくりとこちらを確認すると、
その巨体にしては思いがけないスピードを出してこの部屋から消えてしまっていた。
急いでカプセルを凍結する。これ以上あんなヤツが出てきてはたまらない。
しかし、やつはすでにこの宇宙艇の中に潜んでいる。
どうやって倒したらよいだろうか。

すぐに追う→８３へ
いったん作戦を立てる→８７へ

わたしは海賊のボスの気迫に負けようとしていた。
ボスが最後の一突きをくれようとした時、思いがけない出来事が起こった。
さっき倒したと思っていたＭ＝Ｍが動き出したのだ。
ボスの視線は、ヤツを射抜いていた。そのままＭ＝Ｍに向かって走る。
わたしはこのチャンスを逃がさなかった。
カプセルを取り返し、彼らの戦いの結果も見ずに逃げ出した。
そのまま小型宇宙艇が置かれている船内ドッグへ。→２９５へ

海賊たちが使っている銃は、宇宙船内で使用できる、
あまり出力の高くないレーザーである。

ヤツには、わたしのアイスビームでさえ効かなかったのだから効くはずがないと思った。
だが、彼らの気力か根性か、
はたまた、ただ単に人数とレーザーの本数が多いだけなのか、
レーザー攻撃は確実にＭ＝Ｍにダメージを与えていく。
しかし海賊どももひとり、またひとりと倒されていく。
わたしはひとつ作戦を考えていた。この戦いで海賊どもがほとんど死んでしまえば、
カプセルを取り返してから確実に脱出することも可能ではないか。
ここは心を鬼にして海賊たちをＭ＝Ｍの餌食にしてしまうのもやむを得まい……と。
海賊たちはほとんど倒されてしまって、Ｍ＝Ｍもかなりのダメージを受けている。
そこへ、わたしはダメ押しでミサイルを一発うち込んだ！
—爆発！→１４５へ

しかし、再度の攻撃もあえなく失敗してしまう。
やはりこんな脱出口を登りきることなど不可能なのだ。
そして、時は刻々と過ぎてゆき、自爆の時は大きな足音を立てて近づいてきた。
……爆発。

ＥＮＤ

Ｍ＝Ｍは戦法を変えていた。ヤツは、メトロイドと違って太い腕を持っている。
その腕の先は鋭くなっていて、それで相手にダメージを与えることもできるのだ。
メトロイドの攻撃が腹部に向かって来る。ーそれをよけた。
が、よけた先には、応急措置を施したエンジン部があった。
ヤツの攻撃はそのエンジン部を貫いた。
—暴走が再び始まる。
Ｍ＝Ｍは、エンジン部を貫いた時に大きなエネルギーの放射を受けたのか、
一声さけぶと、どこかへ逃げていってしまった。→１３７へ

Ｂ－４７

西方向が［Ｂ－４４］への隠された通路。北方向にスルー・ドア。
東方向に隠し部屋がある。

戦闘。サイコロを振る。
２か４か６なら→４０７へ
１か３なら→４１２へ
５なら→４２１へ

戦闘後。東へ進む→□１へ
西へ進む→１７７へ
北へ進む→４へ

Ｂ－６５

—警告。
この先はＢエリア、ノルフェアのボス格モンスター、リドリーの部屋である。
ヤツには、ベストのコンディションで戦うことが望まれる。
現在の装備でそのままリドリーと対決するか、
または、いったん引き返して装備を整えてから出直すか。

（ミサイルが二発以上なければ出直す）

このまま進む→１７０へ
出直す→１１９へ

アイスビームで攻撃を続ける。

サイコロを振る。
２か３か４か５なら→１０７へ
１か６なら→１２１へ

暴走したエンジンは一目散に頂点へと駆け登っていった。
艇内のいたるところで過負荷を訴えるきしみ音が響き始める。
エンジンの音はもう異常以外のなにものでもない。
もうこの船は爆発をまぬがれることはできないだろう。
その前に脱出ポッドで脱出しなければならない。
ただ、その前にＭ＝Ｍをどうしたらよいか、だ。

すぐに脱出する→２３１へ
先にＭ＝Ｍを始末する→１８４へ

　Ａ－３２

この部屋は、北と南にスルードアがあるのみ。

戦闘→４０７へ
戦闘後。この部屋の東に隠し部屋への通路があることが判明。
部屋番号は［Ａ－３３］。
北へ進む→２０２へ
南へ進む→１０３へ
東へ進む→１□５へ

Ｍ＝Ｍに表面的な変化は何もない。
しかし、ダメージを受けていることだけは確かだ。
ヤツにアイスビーム（凍らなくてもノーマルビーム以上のダメージを与えることはできる）
で追いうちをかける。Ｍ＝Ｍは、脅威的なパワーを持っているのだが、
やはりエネルギー変換装置が効いているのか、ビームを受けて逃げ出した。
→１３７へ

脱出口を登ってゆく。
が、短い支柱の残りに足をかけた時、その支柱が崩れてしまった。
とっさに手でほかの支柱をまさぐるが、なにも手応えがない。
―落下。元の位置にもどってしまう。もう一回登り直し。
しかし、もう時間もなくなってきている。
また失敗すると、やり直しの時間はないだろう。

サイコロを振る。
１か２か６なら→１７へ
３か４か５なら→１３２へ

海賊のボスは強かった。わたしはサイボーグ化された体を持っているので、
スピードも力も彼を上回るはずなのだが、何かが欠けていた。
気迫……とでも言おうか。
この時点では、わたしの方が確かに負けていた。
この先、勝てるかどうかも、
パーセンテージにして５０パーセントを下回ることだけは確かだろう。
これはいっそのことカプセルを取り返すのは諦めて逃げ出した方がいいかもしれない。

カプセルをあきらめる→１１へ
あきらめない→１４３へ

Ｂ－４３

この部屋には、表面的には南へのスルー・ドアがあるのみ。

戦闘→４１２へ
戦闘後。ミサイルポッド（う）を入手しているか?
入手していない場合は→２００へ

すでに入手している場合は、部屋の移動。
北方向に隠し部屋への通路があることがレーダー走査により発覚。
部屋番号は［Ｂ－４５］
北へ進む→□６へ
南へ進む→１５２へ

それでもやはりカプセルをあきらめずに戦いを続けることにする。

サイコロを振る。
３か６なら→１３０へ
１か２か４か５なら→２４２へ

リドリーの最初の攻撃で破れてしまった。
再チャレンジをして、もっと装備を充実させてから来ることが望ましい。
（再チャレンジは１３５へ）

ＥＮＤ

Ｍ＝Ｍは完全に動きを停止した。復活の可能性はないとはいえないが、
とにかく倒すことができた。……そして、海賊たちもほとんど全滅していた。
—いや、まだ戦う気力の残っているのが一人いた。……莫迦面をしたボスだった。
見かけと違って頭のいいヤツらしい。ヤツはわたしの考えていたことを読み取ったのだ。
—Ｍ＝Ｍもろとも、海賊たちも全滅させようとミサイルを放っていたことを。
ボスは、銃を捨て、壁にかかっている二本の剣を取り、
そのうちの一本をこちらに放った。わたしはその剣を受け取ると、
彼の意を汲んでアイスビームを腕から外した。
「覚悟しろよ、小娘。生かしちゃ返さねぇ」
ボスとわたしの戦いが始まった。

サイコロを振る。
２か６なら→１３０へ

１か３か４か５なら→１４１へ

北面の壁に取りつこうと、バーニヤをふかしてジャンプする。
が、ふかす操作のタイミングをしくじってしまう。
たちまち、おりから吹いている磁力風の強力な腕にからみ取られ、
そのまま東へふっ飛ばされる。—だんという重い音とともに体が止まる。
ふた部屋分ほども飛ばされてしまっただろうか。
コンピュータ・アクセスして、部屋の番号を調べると、［Ａ－３６］となっていた。
→１８９へ

Ｍ＝Ｍにアイスビームを照射。しかし、まったく凍る様子もない。
こいつはアイスビームに対抗する能力を持っているのだ。
しかし、ここは宇宙艇の中だ。ほかにも戦う方法がないわけではない。
コマンド・コンピュータの強烈な制動警告が入る。
とっさにある作戦を思いついた。
エネルギー・タンクの中のエネルギー変換装置をＭ＝Ｍに食わせてしまおう。
エネルギー変換装置とは、小さな宇宙艇でも大量のエネルギーを
積むことができるようにエネルギーを固形化して、
さらに質量、体積を大幅に減らすことのできる装置なのである。
Ｍ＝Ｍ、すなわちメトロイドは、ある種、
エネルギー生命体と呼ぶことのできる性質を持っているので、
それを作動させた状態で食わせてみれば、
ひょっとすると同じ効果が得られるかも知れないと考えたのだ。
しかし、変換装置をはずしてしまうことは、エネルギーの制御が
できなくなってしまうということでもあるのだ。
エンジンが暴走するという可能性が極めて高い。—いや、確実に暴走するはずだ。
そうでなければコマンド・コンピュータが警告を発するはずがない。
タイミングを見計らって、変換装置を食わせる。
Ｍ＝Ｍの咆哮が艇内に響き渡った。→１６７へ

　Ａ－１７

ミサイルポッド（あ）を入手した。
この部屋は北と南の方向に部屋が続いている。

北へ進む→８２へ
南へ進む→２２８へ

ダブルホッパーにかなり大きな打撃を与えることに成功する。
ヤツは、波動ビームをよけようと大きくジャンプした。
だが、いままでの経験からみて、ヤツがそういった行動に出るだろうというのは
予測していたので、波動ビームをそのまま上下に振動させて、
二重の波動にした。さすがに、そこあでやったらヤツのジャンプ力でもかわすことは
できなかったのだった。→１１２へ

突然、あたりにカン高い警報が鳴り響いた。
マザー・ブレインが自爆するのだ。

警報と共に、『”ゼーベス”消滅まで、あと三分』という警告まで放送されている。
爆発する前にこの小惑星を脱出しなければならない。
幸いなことに、最初の目的であったメトロイドのカプセルをさがす手間がはぶけた。
カプセルはマザー・ブレインの後ろにある機械群のなかの装置にかけられていたのだ。
現在はあれだけいたメトロイドも、繁殖が止まっているようだった。
マザー・ブレインの後方にゼーベスから脱出するための抜け道があった。
ただし、これはすでに使われた後らしく
（使ったのは、この小惑星にいるはずだった海賊たちなのではないだろうか。
脱出はずいぶん前に行われたようで、海賊がメトロイドのカプセルを入手した時と
ほぼ同じ時期であると判断できた。おおかた、カプセルを入手したのはよいが、
メトロイドを繁殖させすぎてしまってこの小惑星に住むことができなくなり脱出したというところだろう）、もう使いものにならないくらいに破損してしまっている。
元は階段かなにかがあったのだろうが、今はその階段の名残、
支柱の根元くらいしか残っていない。
それを時間内に上まで登らなくてはならないのだ。
上まで登りきることさえできればあとは、侵入した時の抜け穴を通って脱出するまでのことだ。
ただ、登るのはちょっとやそっとではいかないようだった。
本当に高度なテクニックを駆使しなければ、
支柱や階段の名残だけの脱出口を登ることはむずかしい。

サイコロを振る。
２か４か５か６なら→１７へ
１か３なら→１４０へ

キーストーンを取りに入った瞬間、背後の扉が音を立てて閉まった。
それに、手にとってみると、キーストーンも偽物だった。
まんまと罠にかかってしまったようだ。この部屋から出なければならない。

現在、爆弾は持っているか？
持っている→１１１へ
持っていない→２８１へ

　Ｂ－４１

ノルフェア、エレベーター・ルーム。
Ａエリア、ブリンスタへ上がることができる。
上がらない場合、または今降りてきた場合は、
この部屋からは、北と南にスルー・ドアがあるので、そのどちらかに進む。

上へ上がる→７０へ
北へ進む→１４２へ
南へ進む→１２５へ

アイスビームの攻撃でも、ちゃんと照射量の調節さえし続ければ、
ダメージを与えることができる。
それさえしておけば、ダブルホッパーは凍ったままとなり、

こちらを攻撃することができないのだ。
続けて攻撃をする。→１３６へ

アイスビームの照射量を間違えてしまった。
うまく照射することができればずっと凍らせたまま倒すことも不可能ではないのだが、
逆にダブルホッパーの攻撃を受けるはめになってしまったのだ。
（エネルギーマイナス５、バリヤがあれば３）
ダブルホッパーは、氷が溶けた瞬間に機能を回復し、
前足のバネを利用して攻撃をしかけてきた。
ヤツの前足のバネの衝撃によって後ろへふっ飛ばされながらも
重ねてヤツにアイスビームの攻撃を放つことに成功した。
再び攻撃をする。→２７４へ

　Ａ－１２

この部屋は西と東に部屋がそのまま続き続き、北と南にスルー・ドアがある。

戦闘→４２１へ
戦闘後。北へ進む→７８へ
南へ進む→２５５へ
東へ進む→２７２へ
西へ進む→１９へ

マザー・ブレインの攻撃をよけることができない。
へびのようなレーザー砲の狙いはこの上なく正確なものだった。
その銃口がきらり、と光ったと思ったと同時に、体がそのレーザーの衝撃を受けていた。
そんなに大出力のレーザーではないので、一発や二発では致命傷にはならないが、
それでもかなり高いダメージを受ける。
（エネルギーマイナス８、バリヤがあればマイナス６）

サイコロを振る。
１か３か５なら→２７３へ
２か４か６なら→３２へ

エネルギー・タンクの近くで様子を見る。
しかし、Ｍ＝Ｍの方はそんな悠長な展開をさせるつもりがないようだった。
様子を見ようと潜んでいたその場所にヤツの方から現れたのだ。
Ｍ＝Ｍはメトロイド特有の攻撃方法ーとりついてエネルギーを吸い出すー
をかけようとするが‥‥‥。

迎えうつ→１６０へ
逃げる→２１８へ

　Ｂ－７８

この部屋も、［Ｂ－７５］の部屋と同じく、隠された抜け道しかない部屋。
ただし、この部屋では抜け道は北方向と南方向の二本である。

戦闘→３５０へ
戦闘後。ミサイルポッド（そ）を入手しているか?

入手していなければこの後の文章を無視して→７５へ
すでに手に入れている場合は隠された抜け道に進む。

北へ進む→１□５へ
南へ進む→２１へ

リドリーにミサイルを放つ。
二発のミサイルがおのおの意志を持っているかのようにリドリーへ向かって飛ぶ。
（ミサイルマイナス２）

サイコロを振る。
１か２か３か５か６なら→２４６へ
４なら→２７８へ

とっさに地に転がるようにしてＭ＝Ｍの攻撃をよける。
同時にヤツにバーニヤの炎を浴びせ、ひるんだところで間合いを取る。
反転して、攻撃！→１４７へ

土煙が納まってゆく。出口が開いているのが見えてくる。
—同時に、そこに巨大な生物がいた。
全高３メートルは軽くある。シルエットは古代の恐竜のようにも見える。
ただ、背中にある巨大な翼のシルエットを除けば……だ。
—リドリーだ。
そう確信したその瞬間、全身にするどい痛みを覚えた。
リドリーの攻撃。ヤツは、炎を吐いてくる。
リドリーは、生物の住める環境ではなかった
（現在は海賊によって環境改善されているのだが）
この小惑星ゼーベスに昔から住んでいた唯一の生物で、
超能力と呼ぶことのできる能力を持っているのだ。
が、現在はマザー・ブレインによって脳を支配されており、
本来おとなしい性質のヤツも、凶悪としかいいようのない生物へと変貌してしまっている。
リドリーの炎の攻撃にも超能力が込められており、
その炎に触ると全身の痛感をいっぺんに刺激されるというすさまじいものである。
その攻撃を受けてしまった。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば５）

現在エネルギーはあるか?
ある→１２７へ
ない→１４４へ

　Ａ－１１

ブリンスタ、エレベーター・ルーム。
下の階、Ｃエリア・ツーリアンへ降りることができる。
下へ降りない場合は、北の部屋へもどることしかできない。

下へ降りる→１１６へ
北の部屋へもどる→２６０へ

リドリーの攻撃を右に、左によけながら、逃げることに成功する。
それでは、南の部屋［Ｂ－６４］へもどる。→２４３へ

だーん！
突然コクピット内に大音響が響きわたる。
コクピット入口のドアになにものかが体当たりしているのだ。
この宇宙艇に乗っている生命体は二体だけ。
ひとつはわたしだ。もうひとつは……言うまでもない、Ｍ＝Ｍである。
コクピットのドアは完全に閉ざされている。
それが理解できたのか、その後はこそりとも音がしなくなった。
やはりヤツはわたしを狙っている。戦わなくてはならない。
しかし、ヤツは強い。救援を呼んだ方がいいのかもしれない。
どうするか？

単独で戦う→１００へ
救援を呼ぶ→５４へ

しかし、海賊たちが使っているのは、宇宙船内でも使用できる
出力の低いレーザーでしかなかった。
わたしのアイスビームさえ通用しない相手に効くはずがなかったのである。
戦いの結果は惨敗としかいいようがなかった。
結果的には、わたしが参加してもしなくても、
Ｍ＝Ｍにとってはエサが集っているというだけのことだったのだ。
歴戦の勇士ぞろいの海賊たちも、ヤツにはかなわなかったのだ。

ＥＮＤ

　Ｂ－６０

ミサイルポッド（こ）を入手する。
隠し部屋もないので、南の部屋へもどる。→９２へ

しかし、同時にエンジンの方にも異常事態が起こり始めている。
予想よりもかなり早く暴走がきてしまった。
先にＭ＝Ｍとのケリをつけるか、それとも先に暴走を止めるか。

先に戦う→１３９へ
暴走を止める→９１へ

かちり。軽い音とともに電磁ロックが外れる。
束の間の静寂。アイスビームを構える。
どーん！！
二重セラミック構造の扉がたわむほどの勢いをはらんでコクピットの扉が開かれた。
扉の向こうにはもちろん、Ｍ＝Ｍ。
確認する間もとらずにアイスビームを照射する。
たちまち部屋中を冷気が満たす。
最初はアイスビームを受けて動きを鈍くしていたＭ＝Ｍも、
もうアイスビームくらいでは痛くも痒くもないという風情である。
じりじりと寄ってくるＭ＝Ｍ。

その時、艇内の通信装置ががなり声をはり上げた。
「救援信号を聞きつけてきてやったぜえ。感謝しろょ」
船外モニターに映っているのは、船の腹に古式豊かなどくろマークを描いた海賊船だった。
しかし、そのがなり声に驚いたのか、M＝Mはいつの間にか姿を消していた。
→５０へ

コマンド・コンピュータの警告。
「ミサイルがないとクレイドには勝てません」
クレイドの後方にビーム兵器の攻撃をして気をそらす。
その隙になんとかヤツの攻撃をよけながらこの部屋を逃げ出すことにする。
いったんクレイドの部屋を出て、エネルギー、ミサイルを貯めてから出直そうと思うが。
→６０へ

進むと、部屋の中央に黒光りする石で造られた台があった。
その上に、卵大の黒くていびつな格好をした石が乗っている。
キーストーンのようだが……
しかしリドリーはいないのだろうか。この部屋がヤツの部屋のはずなのだが……。
あそこに置かれているのがキーストーンだとしたら
戦わずに手に入れることができるのかもしれない。

取りに行くか?
取りに行く→１５１へ
罠だと思い、様子を見る→１０８へ

Ａ－３

ここは［Ａ－２］の部屋と違って、確実に北と南の方向にしか部屋は続いていないようだ。

戦闘→４０７へ
戦闘後。南へ進む→５３へ
北へ進む→２７へ

海賊船内全体に警報が鳴り響いた。
一瞬、M＝Mとわたしは動きを停めた。
この警報は何を意味するのか。わたしが逃げたことだろうか。
それともM＝Mが侵入していることについてだろうか。
—そんなことを考えていたが、今はそんな場合ではないことを思い出した。

このままヤツと戦うか。それとも、逃げるか。
戦う→２６５へ
逃げる→２８６へ

Ｃ－８１

この部屋からは、西のエレベーター・ルームと、北方向の黄色い扉しかない。

戦闘→４１９へ
戦闘後。黄色い扉を開けているか?
開けていなくて、ミサイルを四発以上持っているならば→３６へ
まだ開けていなくても、ミサイルを持っていない場合は、

西のエレベーター・ルームへ行くしかない。
既に破壊している場合は、そのまま部屋移動。
西へ進む→１１６へ
北へ進む→５５へ

ぐぅおおおぉぉぉーうおおぉぉぉぉぅ……
部屋にリドリーの最後の声がこだました。
リドリーはなかなかしぶとい敵だった。
倒すのに苦労したが、なんとか倒すことができた。
最後のミサイルの攻撃を受け、リドリーは、
壮絶という言葉が似合うくらいに綺麗な色と光に包まれて爆発した。
そして、その声が余韻を残すように部屋全体を揺るがしたのだった。
→２９０へ

Ｂ－５９

ミサイルポッド（け）を入手する。
この部屋からは、南が［Ｂ－５７］への隠された道。北へは［Ｂ－６０］の部屋がある。

南へ進む→２６７へ
北へ進む→１１４へ

そのまま逃げて小型宇宙艇に乗り込み、この宇宙船から逃げようと考えた。

サイコロを振る。
１か２か３なら→２４８へ
４か５か６なら→１０４へ

Ｂ－４４

この部屋からは、北へのスルー・ドアと、西へ続く部屋がある。

戦闘→４１２へ
戦闘後。しかし、東の方向にも隠し部屋へ続く通路が隠されていることがわかる。
部屋番号は［Ｂ－４７］。
東の部屋へ→１□４へ
西へ進む→８８へ
北へ進む→１２５へ

Ａ－２２

警告。
かん高い警報とともにコマンド・コンピュータから警告が発せられた。
「警告。警告。この部屋の先に巨大な生命反応。
Ａエリア、ブリンスタのボス格モンスター、クレイドがいるものと思われます。
今なら、この部屋で引き返すこともできます。
クレイドとの戦いは、最良のコンディションで挑まれるのが望ましいと思われます」
この部屋は三重構造になっていて向こうにはシャッターがある。
敵はまだこちらに気づいていない。
明らかにまだ逃げることはできる。

それに、エリアのボスというからには、やはりひとすじ縄ではいかない敵なのだろう。
ここで、そのまま進むか、出直すかを選択する。

そのまま進む→２０１へ
いったんもどって出直す→１９４へ

　Ａ－２９

エネルギー・パック（ａ）を入手する。（エネルギーを満タンに）
この部屋からは北と南に部屋が連なっている。どちらかへ進め。

北へ進む→９４へ
南へ進む→７８へ

堀はなかなか深く、簡単には出られない。
ジャンプして堀をあがろうと思うのだが、いま一歩のところでとどかないのである。
受けたダメージも大きい。
（エネルギーマイナス８、バリヤがあれば６）
再度脱出に挑戦する。

サイコロを振る。
２か３か４か５なら→２７１へ
１か６なら→６７へ

　Ｂ－５３

今現在、所持しているビーム兵器は、この石像の持っているものと
同じアイスビームである。だから今取ってもしかたがないことは確かだ。
いつかまた必要になる時がくるのかもしれないがとにかく今はこのまま
この部屋へ置いておくことにした。
とにかく部屋を移動することにする。
ここからは、北方向への抜け道が一方通行になっていて通れないので、
南方向の抜け道を行く。南の部屋［Ｂ－５０］へ→４へ

波動ビームで攻撃を続ける。リドリーにダメージを与える。
あと二回ダメージを加えたら、ヤツを倒すことができる。
さらに波動ビームの攻撃を続ける。→２２へ

　Ｃ－９４

ゼーベタイトの部屋?V。この部屋のゼーベタイトを破壊しているか?
破壊していれば戦闘後以後を読む。
破壊していなければ、戦闘へ。また破壊せずに、出直す場合は、北の部屋へ。

戦闘→３６８へ
戦闘後。破壊することができた、または、すでに破壊してある場合は、
先にあるマザー・ブレインの部屋へ進む。
南へ進む→２７５へ
北へもどる→６へ

Ｍ＝Ｍはまだいた。ヤツはどこかへ逃げようとしているようだった。

この生物も宇宙艇が爆発することがわかっているのだろうか。
艇にもどってから補給しておいたミサイルでヤツを攻撃する。

サイコロを振る。
１か３か５なら→２５７へ
２か４か６なら→２５２へ

　Ａ－３３

西へは［Ａ－３２］の部屋に出る抜け穴。南へはロックされた赤いドア。

戦闘。サイコロを振る。
１か２か３なら→４２１へ
４か６なら→４０７へ
５なら→４１３へ

戦闘後。赤い扉を開けているか。
開けていなくて、ミサイルを現在二発以上所持している場合は
→２５１へ
扉を開けている、または開けていなくてもミサイルを所持していない場合は
西の部屋へもどる。→１３８へ

敵の攻撃をすりぬける。とにかく、ミサイルとエネルギーを貯めてから
また挑戦することとする。［Ａ－２０］へもどる。→２１９へ

　Ｂ－５０

ミサイルポッド（え）を入手。
この部屋は、北に隠し部屋があるのだが、
この部屋からはその部屋へは行けないようになっている。
だから、この部屋からは、南の［Ｂ－４７］にしか行けない。
南の部屋へ進む。→１３４へ

さっきの警報はＭ＝Ｍに対するものであったらしい。
ミサイルの炸裂音を聞きつけ、この部屋には海賊たちが次々と現れてきていた。
そして、彼らはＭ＝Ｍを見て戦おうとした。
だが、あまりにも反応速度が違いすぎて、ヤツの餌食となってゆくだけだった。
Ｍ＝Ｍはひとりひとりにとりつくと、生体エネルギーを最後の一滴まで
絞りつくすようにして大量殺人を繰り返していった。
わたしはそれを見て気が変わり、やはりここは一度逃げることにした。
→１２６へ

　Ａ－３６

南と東の方向にはスルー・ドアがある。あと、西は続き部屋になっているのだが、
そこから強力な磁力風が吹いているので、そちらへ進むことができない。

戦闘→４０７へ
戦闘後。南へ進む→２９３へ
東へ進む→２１５へ

リドリーはすでにずいぶん弱っている。そこへさらにミサイルがぶつかる。
とうとうヤツにも最期の時がきた。
最後の攻撃がヤツに命中した時、リドリーは白光に包まれた。
そして、あっけないくらいにあざやかに爆発した。→２９０へ

　Ｂ－４８

東は隠し部屋［Ｂ－４６］への抜け道。西にも部屋は続き、
また、北にはスルー･ドアがある。

戦闘。サイコロを振る。
２か５か６なら→４０７へ
１か４なら→４１２へ
３なら→４１６へ

戦闘後。東へ進む→８８へ
北へ進む→２９へ
西へ進む→３４へ

　Ｃ－８６

この部屋は、東に部屋が続いていて、北にはスルー･ドアがある。

戦闘→４１８へ
戦闘後。東へ進む→１０１へ
北へ進む→７２へ

そのころ、この脱出ポッドにもう一つの脅威が接近していたのだ。
例えていえば、この脱出ポッドを普通のいわゆる魚とすると、
鯨ほども大きさの違う宇宙船がポッドに覆いかぶさってきたのだ。
その宇宙船の横腹にはごていねいなことに、どくろマークが描かれていた。
そして、今の宙域を考えると、ヤツらはゼーベスを本拠地としていた海賊連中、
つまりメトロイドのカプセルを奪ったやつらではないか?
……Ｍ＝Ｍを外に放り出すことに成功し、ふと安心しかけたところであった。
……しかし、わたしは取り乱したりはしなかった。
ここで海賊たちに会ったならば、その親玉に会って、なぜゼーベスがあのような
状態になっていたのかなどの謎を問い正そうと思っていたのだ。
わたしはわざと海賊に捕らえられた。→２９１へ

エネルギー、ミサイルを貯めてから出直すことにする。
南方面のスルー･ドアを抜けて［Ａ－２０］の部屋へもどる。→２１９へ

　Ｂ－５５

ミサイルポッド（き）を入手。
この部屋からは、［Ｂ－５４］か［Ｂ－５６］へ進むことができる。
［Ｂ－５４］へ進む場合は南へ［Ｂ－５６］へ進む場合は西へ進め。

南へ進む→２１０へ
西へ進む→１２０へ

Ｂ－５１

ミサイルポッド（お）を入手。
この部屋からは［Ｂ－５４］か［Ｂ－４９］へ進むことができる。
［Ｂ－５４］へ進む場合は北へ、［Ｂ－４９］へ進む場合は南へ進め。

北へ進む→２１０へ
南へ進む→６１へ

波動ビームの攻撃が失敗。
リドリーの炎の攻撃にたじろぐ。
さらに、ヤツの攻撃がこちらまで及び、ダメージを受けた。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば５）

まだエネルギーはあるか?
ある→２０６へ
ない→６５へ

　Ｃ－９１

この部屋は、北と南にあるドアが双方とも赤いドアである。
もっとも、北方向のドアを破壊していなければ
この部屋に入ってくることは不可能であるが……。

戦闘→４２３へ
戦闘後。南方向の赤いドアを破壊しているか?
破壊していなくて、ミサイルを二発以上持っていれば→２１７へ
まだ破壊していなくても、ミサイルを持っていない場合は、北の部屋へもどるしかない。
すでに破壊している場合は、そのまま部屋移動。

南へ進む→６３へ
北へ進む→２５へ

Ｍ＝Ｍは脱出ポッド内でわたしを発見しても、すぐに殺すつもりはないようだった。
ヤツはヤツで楽しもうとしているようだった。
その時も、Ｍ＝Ｍはゆっくりとこちらに近づいてきた。
―楽しむために。
しかし、そんな不遜な考えかたがゆるされるわけがなかった。
ゴオオオオオォォォウウウウゥゥゥゥゥ……
突然ポッド内の気圧がさがった。
エア・ロックをあけてやったのだ。
もちろん、自分の体は固定して、である。
どこにも体を固定していないＭ＝Ｍの体は有無をいわさずに宇宙へと飛ばされた。
外へヤツの体が流れたのを確認した時点でエア・ロックを閉じる。
しかし、安心するのはまだ早い。→１９３へ

　Ｂ－４３

ミサイルポッド（う）を入手する。
この部屋には隠し部屋がある。方向は北で、部屋番号は［Ｂ－４５］

その部屋の項目を発見していれば、その部屋へ進むこともできる。
見つけていなければ、南の［Ｂ－４１］へ進むことしかできない。

北へ進む→□６へ
南へ進む→１５２へ

そのまま進もうと思った瞬間に、眼前のシャッターが音をたてて上がった。
同時に、そこに現れたのは、サイドホッパーだった。
サイドホッパーを倒さなくては先へ進むことはできない。

ミサイルを持っているか?
持っている→２１１へ
持っていない→２６へ

　Ａ－３５

スルー・ドアを抜けたとたんに体が浮きかける。
とっさにドアのへりにつかまり、体を限定させる。
……強力な磁力風が吹いていた。磁力風の吹く方向は、西から東。
西の壁に大型の磁力発生装置がついていて、片時も休まず作動しているのである。
東の方向は吹き抜けになっていて、風にいったん乗ってしまえば、
かなりの距離、飛ばされることは確実だった。
とにかく、この部屋からは、南へのスルー・ドアと、
東への続き部屋の吹き抜けしか存在していない。
しかし、レーダー走査によると、北の方向に隠し部屋へ
続く隠し扉があることがわかった。
だが、そう簡単に北の壁にたどり着くことはできない。磁力風のせいだ。
北の部屋を捜してみるか? さがす場合は、

サイコロを振る。
１か３か６なら→３１へ
２か４か５なら→１４６へ
北の部屋に行かない場合は、磁力風に飛ばされて（２部屋分）［Ａ－３６］の部屋へ
→１８９へ

エア・ロックを開ける。脱出ポッド内の気圧が大幅に変化する。
同時に自分だけ外へ出て、エア・ロックを再び閉める。
Ｍ＝Ｍをとじこめたというわけだ。
しかし、その時、驚くべきことが起こっていた。
この小さな脱出ポッドごと巨大な宇宙船に包み込まれようとしていたのだ。
―海賊船だった。それも、ゼーベスで暮らしていた者たちの。

海賊船に乗り込む→３へ
逃げる→２０８へ

ミサイル二発が見事に命中。（ミサイルマイナス２）
クレイドから動きという動きがカットされた。―まるで時間が止まったかのように。
とはいっても、それは一瞬だけのことで、
次の瞬間には、動き―！？が現われていた。

クレイドの体に縦横無尽に”ヒビ”が入った。
非常に細かいヒビがヤツの体を埋め尽くしていった。
次に、そのヒビのひとつひとつから強い光が漏れ始めた。
—爆発の前兆。それに備えてあまり衝撃を受けないところまで下がる。
光はだんだんと光量と迫力を増してゆき、それが頂点に達した時、
部屋全体を揺るがす大音響が部屋を満たした。ー爆発だ。
それがおさまるのを待って、ヤツのいたところへ歩み寄る。
想像の通りだった。クレイドの爆発したと思われる場所の中心に
小さな黒い石が転がっていた。
そして、この卵大の、しかし奇妙に形のゆがんだ漆黒の石がキーストーンだった。
（キーストーンをひとつ入手。エネルギーとミサイルを、現在の最大値まで回復する）
→１１８へ

　Ｂ－７０

この部屋は行き止まりになっている。北の部屋へもどるスルー・ドアがあるのみ。

戦闘→４１６へ
戦闘後。ミサイルポッド（し）を入手しているか。
入手していなければ、この後の文章を無視して→５７へ
すでに入手していれば、北の部屋へもどる→６６へ

リドリーはすでに充分弱っていた。波動ビームによる攻撃をヤツに放つ。

サイコロを振る。
３なら→１９０へ
１か２か４か５か６なら→１９７へ

　Ｃ－８８

北方向は赤いドア。南方向は普通のスルー・ドアだ。

戦闘→４２３へ
戦闘後。赤いドアを破壊しているか？
破壊していなくて、ミサイルを二発以上持っているならば、→４０へ
破壊していなくても、ミサイルを持っていなければ、
南の部屋にしか行くことができない。
すでに破壊してある場合は部屋移動。

南へ進む→１０１へ
北へ進む→９６へ

わたしは逃げた。助かる見込みもあるにはあっただろうが、とにかく逃げてしまった。
海賊の巨大な宇宙船は、Ｍ＝Ｍの入っている脱出ポッドだけを回収すると、
わたしには一顧だにくれないでそのまま去っていった。
そして、この広大な宇宙にわたしは一人残されることになった。
そう、もう救援を呼ぶための送信機もなければ、たんなる通信機もない。
ＳＯＳ発信装置が宇宙服に付属されているとはいうものの、
実際には気休めにしかならないものである。

わたしは広大な宇宙を一人さまよう運命となったのだ。

ＥＮＤ

Ｍ＝Ｍは、獲物を発見した獣のような勢いでわたしに飛びかかってきた。
わたしもとっさに身構える。しかし、ヘルメットがない上に、
結局のところこいつにはアイスビームは効かないのだ。
わたしの体に丸太のごとく太い腕が襲い、その衝撃にわたしの体は宙を舞った。
背中から壁に激突して止まる。
Ｍ＝Ｍに表情というものがあったなら、
にやにやといやらしく笑っているに違いない。
しかし、今ふっ飛ばされたおかげで、
間合から見てヤツから逃げることも可能になった。→１７２へ

Ｂ－５４

この部屋もミサイルポッドの部屋。部屋は南に続き部屋になっている。

戦闘→３３２へ
戦闘後。ミサイルポッド（か）を入手しているか?
入手していなければ、この後の文章を無視して→１６へ
すでに入手している場合、進む部屋を選択する。
この部屋は表向きは南への続き部屋しかないが、
北方向にも隠し部屋への通路がある。

北へ進む→□へ
南へ進む→２３４へ

サイドホッパーにミサイルを放つ。（ミサイルマイナス１）

サイコロを振る。
１か３か５なら→９へ
２か４か６なら→１８へ

「わたしも戦う」
一瞬、海賊たち全員が目をむいた。
無理もない。敵に等しいわたしが一緒に戦うと申し出ているのだから。
しかし、頭の悪そうに見えるボスが、落ち着いた声を保ちながら、
「そうかい。じゃあこれを使いな」
と言って、わたしから取り上げていたアイスビームを渡してくれた。
アイスビームを装着した時、突然大きな音が部屋中に響いた。
Ｍ＝Ｍがすでに指令室のドアの向こうまできていて、
ドアに攻撃をしかけているのだ。
海賊たちも戦闘準備を終了していた。リモートでドアを開ける。
開いたドアの向こうには……Ｍ＝Ｍ。
とたんに海賊たちの持つレーザー銃から閃光が走る。

サイコロを振る。
２か３か５か６なら→１３１へ

１か４なら→１６５へ

　Ｂ－７４

ミサイルポッド（せ）を入手。
この部屋には北方向に隠し部屋への通路がある。部屋番号は［Ｂ－７５］。

北へ進む→□１へ
東へ進む→２７９へ

いったん北の部屋へもどり、エネルギー、ミサイルを貯えてから、
また再度挑戦することにする。
ただし、マザー・ブレインに今までどれだけダメージを与えていても、
次にきた時にはすべて回復してしまっている。
北の部屋［Ｃ－９４］へ→１８３へ

　Ａ－３１

この部屋からは、南と西にスルー・ドアがある。

戦闘→４０７へ
戦闘後。西へ進む→１８９へ
南へ進む→９４へ

放ったミサイルが、クレイドの武器であるトゲによって外されてしまう。
ミサイルは、空しくも、ヤツへとどく前に爆発してしまったのである。
ヤツの攻撃により、ダメージを受ける。
（エネルギーマイナス４、バリヤがあれば３）

まだミサイルが二発以上あれば、続けて攻撃。なければ逃げる。
続けて攻撃→１０２へ
逃げる→１６９へ

　Ｃ－９１

ここのドアにもミサイルをぶち込む。案の定、二発めを打ち込んだとき、
ドアにはパクンと大きな穴が開いた。
なんとはなしに、そのドアの残骸が化物の大口に見えたような気がした。
（ミサイルマイナス２。１９８番にチェック）

このまま先へ進むか。それとも、いったん引き返して
ミサイルなどを貯めた方がよいだろうか。
このまま進む→６３へ
引き返す→２５へ

Ｍ＝Ｍの攻撃が宙をきる。
間一髪でよけることができたのだ。
攻撃を続けようとするヤツをアイスビームで牽制し、その場から脱出する。
とにかくヤツに関してはデータが不十分なので、
一度コクピットへもどって作戦を練った方がよいと思ったのだ。
しかし、敵は牽制されたくらいで攻撃をあきらめたわけではなかったのだ。

→１６４へ

　Ａ－２０

西には［Ａ－２］の部屋へ続く隠されていた通路があり、東方向は部屋が続いている。
あとは北にスルー･ドアがある。

戦闘→４１３へ
戦闘後。西へ進む→５３へ
北へ進む→１７８へ
東へ進む→２３２へ

現在、波動ビームを持っているか?

持っている→７３へ
持っていない→２６１へ

　Ｂ－５３

アイスビームを入手。（今まで所持していたビーム兵器と交換。
アイスビームを所持している場合の2度取りはできない。無視して先に進む）
アイスビームを入手し、この部屋からほかの部屋へ進もうと思うが、
今入ってきた北方向の抜け道は一方通行になっていて通れない。
南方向にある抜け道から南の部屋へ進む。→４へ

小型宇宙艇で海賊船を離れる。
適当に離れたところで船についている大型ミサイルで海賊船を破壊する。
壮大な宇宙花火が静まり、これからのことを考えてみる。
カプセルは取り返すことができずに破壊してしまった。
これで謎を解くことは不可能になったわけだ。
とにかく事件は全て終了。あとは報告するのみだ……。

艇の外を星が流れて行く。
サムスの乗った艇は星のなかを進んで行く。
あてなどないかのように。
その艇は何か小さなものをひきずっていた。小さなもの、とは言っても、
宇宙艇と比べてで、実際の大きさは2メートルくらいはあるだろう。
Ｍ＝Ｍだった。
ヤツは、ほとんど不死身だった。
『最後の敵』を完全に消滅するまでは追い続けるのだ。

ＵＮＨＡＰＰＹ　ＥＮＤ

　Ａ－２４

この部屋には、東にずっと続く部屋と、北へのスルー･ドアがある。

戦闘→４２１へ
戦闘後。北へ進む→１０へ
東へ進む→２４５へ

少し部屋を進む。すると、またシャッターが現われる。

今度は、ビーム兵器を使用してそのシャッターを溶かす。
溶けた穴の向こうに、何かがいた。いままで見たことのないヤツだった。
コマンド・コンピュータが高速でデータ解析を始める。
ヤツの姿は、サイドホッパーに似ている。
ただサイドホッパーが二脚なのに比べ、こいつには四脚のサイボーグ脚がある。
コンピュータ・アウトプット。
「サイドホッパーの進化したものに更に改造を加えたもの。
クレイドの部屋の直前を警護しているサイボーグ生物です。
仮に名称をダブルホッパーとします」
ダブルホッパーの攻撃能力は皆目見当がつかない。
このまま戦うか。それとも、エネルギー、ミサイルを貯めに引き返すか。

このまま戦う→８５へ
引き返す→５２へ

クレイドが体中のトゲを発射する前に、ミサイルがヤツを直撃した。
ヤツの苦悶の声が上がる。
ミサイルはまだ二発以上あるか？あるならば、続いて攻撃。
ないならば、いったんもどるために逃げることにする。

続けて攻撃→２３３へ
逃げる→１６９へ

Ｂ－７６

この部屋は、西へと続く隠された抜け穴があり、北方向に赤いドアがある。

戦闘→３５０へ
戦闘後。赤いドアを開けているか？
まだ開けていなくて、ミサイルを二発以上持っている場合には、この後の文章を無視して
→２７６へ
すでに破壊してある場合はもうとびらの先の部屋には何もないので西の部屋へもどる。
また、開けていなくてもミサイルを持っていない場合は西の部屋へもどることになる。
→２１へ

ヘビのかま首のような砲台からのレーザー光線による攻撃をうける。
その攻撃は、非常に正確なものであったが、
正確であるために、予測しやすいということも確かだった。
アイスビームでその砲塔を氷漬けにする。しかし、それはすぐにとける。
まだミサイルはあるか？あれば、そのまま攻撃を続ける。
ない場合は、いったん北の部屋へもどってから出直すこと。

攻撃を続ける→４９へ
出直す→２１４へ

Ａ－１６

この部屋は、北へと続く部屋があり、南の方向にも、スルー・ドアがある。

戦闘→４２１へ

戦闘後。北へ進む→９９へ
南へ進む→２７２へ

今の攻撃はすべてリドリーの炎によって無駄になってしまった。
それどころか、ヤツの攻撃によってダメージを受ける。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば５）

今のリドリーの攻撃でエネルギーがなくなった場合は→２５４へ
さっきの攻撃で使って、ミサイルが現在二発以上ない場合は→２２０へ
まだミサイルが二発以上ある場合は→２３７へ

　Ｂ－６８

北が隠し部屋への通路。南がスルー・ドア、西が続き部屋となっている。

戦闘→４１２へ
戦闘後。次に進む部屋の選択をするのだが、この部屋には北に隠し部屋への通路がある。
北の隠し部屋の部屋番号は［Ｂ－７３］。
項目番号を見つけていればその部屋に進むこともできる。

北へ進む→２□９へ
南へ進む→２８９へ
西へ進む→６６へ

Ｍ＝Ｍは、ほおっておけば、この宇宙艇の爆発に巻き込まれて始末できると判断した。
とにかく脱出してしまおう。
脱出ポッドまで走る。ヤツがいないのを確認して、ポッド内部に入る。
脱出ポッドはひとり用の狭い円筒型の宇宙ボート。
小さなノズルがついているだけの、ほとんど機動性のないもので、
完全に脱出のためだけにつくられたものである。
ポッドに乗り込んですぐに宇宙艇を脱出した。
宇宙艇が彼方で爆発した。音のない爆発は美しいとさえいえた。
脱出する時にも、凍結してあるカプセルを忘れはしなかった。
あとは救助信号を発信して救援がくるのを待つだけだ。
……疲れる戦いだった……。→５８へ

　Ａ－２１

ここは袋小路となっている。隠し部屋への通路もなく、部屋は西へ続いているのみ。

戦闘→４０７へ
戦闘後。西の部屋へもどる→２１９へ

クレイドに再びミサイル攻撃を放つ。
ヤツが、さっきの攻撃に恐れをなして、少々ひるんでいるうちにさらにダメージを与える。
ミサイルが二発、クレイドへ向かって飛ぶ。（ミサイルマイナス２）
ヤツはあわてたように立ち上がり、
ミサイルから身を守るために、自分の体皮に生えているトゲを放つ。

サイコロを振る。

１か２か５なら→２０４へ
３か４か６なら→２４１へ

　Ｂ－５１

部屋は北へ続き、南にはスルー・ドアがある。

戦闘→３３２へ
戦闘後。ミサイルポッド（お）を入手しているか?
入手していなければ、この後の文章を無視して→１９６へ
すでに入手していて、［Ｂ－５４］へ行くなら北、［Ｂ－４９］へ行くなら南へ進む。

北へ進む→２１０へ
南へ進む→６１へ

女だというのがばれてしまったこともあって、ボスと話をしようと思っていたのも忘れ、
隙をついて逃げてきてしまった。
もっとも、ボスもボスであまり話のわかるヤツではないらしいから、
しかたがないと言えばしかたがない。
そんなことを考えながら、なんとか宇宙艇でも見つけてこの船を脱出しようと
歩いていたら、突然、意外なヤツに出会った。→２３９へ

戦いの途中ではあるが、ここで先に敵のコマンド・レベルについて解説を加えておく。
コマンド･レベルとは、コマンド･コンピュータにインプットされている情報から
割り出された敵の強さの基準である。
?Tから?Wまでの４段階に分かれていて、数が大きいほど強敵になる。
戦いの判断材料として活用してほしい。→２９９へ

リドリーにさらなる攻撃を加える。
二発のミサイルがおのおのの意志を持っているかのようにヤツへ向かって飛ぶ。
（ミサイルマイナス２）
リドリーはそれをよけようと炎を吐こうとした。

サイコロを振る。
１か３か５なら→４７へ
２か４か６なら→２２９へ

　Ｂ－５６

ミサイルポッド（く）を入手。
この部屋からは、［Ｂ－５５］へ行くことができるが、
南の［Ｂ－５３］へ続く抜け道も隠されている。
項目番号を発見していれば、その部屋へ進むこともできる。
しかし、見つけていなければ、東へ進むことしかできない。

南へ進む→□１へ
東へ進む→８へ

―Ｍ＝Ｍだった。ヤツが海賊の一人を餌食にしているところだった。
ヤツもこの海賊船にきていたのだった。

ヤツがわたしに気づく。彼も、わたしにヘルメットがないことに違和感を感じている
らしいが、互いに『最後の敵』と認識したことは覚えていたようだ。
ヤツはゆっくりとこちらをむいた。

サイコロを振る。
２か４か６なら→２４４へ
１か３か５なら→２０９へ

Ａ－１１

Ａエリア、ブリンスタのエレベーター・ルームだ。
そのままブリンスタを進む。北の部屋へ。→２６０へ

ミサイルはクレイドまでとどかなかった。
クレイドのトゲが空中でミサイルを爆発させてしまったのだ。
そのまま、ミサイルを破壊したものとは別のトゲが、こちらへ向かってくる。
そのトゲのスピードは予想以上に速く、数発飛んできたトゲのうちの一発は
結局よけることができなかった。
（エネルギーマイナス４、バリヤがあればマイナス３）

ダメージを受けた。まだ攻撃を続けるか？また、ミサイルは現在二発以上あるか。
あればそのまま攻撃を続け、なければミサイルを貯めるために引き返す。

続けて攻撃→２３３へ
逃げる→１６９へ

「女を殺すのは忍びないが……」
海賊のボスの声は疲れで震えていた。
だいたい常人ではないわたしとこれだけ長い間戦い続けたのだ。
疲れていなければ人間ではない。
もっとも、普通の人間だったら心臓マヒでも起こしているだろうが……。
ボスの握っている剣はみごとにわたしの腹を貫いていた。
ごぶ。と血の塊がわたしの唇から漏れる。
わたしは結局彼に勝つことができなかったのだ。

ＥＮＤ

Ｂ－６４

スルー・ドアが北にあり、東へは部屋が連なっている。

戦闘。サイコロを振る。
１か４か５なら→３５０へ
２か６なら→３３２へ
３なら→４１６へ

戦闘後。北へ進む→１３５へ
東へ進む→２５８へ

Ｍ＝Ｍが襲いかかってくる。
しかし、まだたがいに今は戦う時ではないと感じていた。

わたしとヤツが雌雄を決するときは、『最後の戦い』であるはずだった。
そんな時ー→１７２へ

　Ａ－２３

ここも東の［Ａ－１４］の部屋と同じく、東から西に部屋が続いているだけだ。

戦闘→４０７へ
戦闘後。東へ進む→１９へ
西へ進む→２２３へ

リドリーの悲鳴が部屋のなかにこだまする。ミサイルの攻撃が見事に決まったのだ。

ミサイルはまだ二発以上あるか。
ある→２３７へ
ない→２２０へ

　Ｃ－９０

部屋の南方向にある赤いドアにミサイルを放つ。
いままでの赤いドアと同じように、このドアもまた、二発のミサイルを受けて瓦礫と化した。

（ミサイルマイナス２。及び２５の項目番号にチェック）

このまま先へ進み、南の部屋へ進む→１９８へ
いったん引き返し、西の部屋へもどる→９６へ

宇宙艇に逃げ込むように見せかけて、
いったんＵターンしてドッグの入口のところにもどる。
入った時に気がついたのだが、そこには、パワードスーツの装備が一式置かれてあった。
—そして、パワードスーツ仕様の無重力バズーカ砲も。
われながらほれぼれするほどの速さでバズーカに装弾する。
そして構え、撃つ。
パワードスーツ仕様のバズーカの反動は並みのものではない。
屈強な男がふたりで支えてやっと撃てるくらいのものなのだ。
それを、スペーススーツは身につけているものの、自分ひとりの腕で支えて撃とうなど、
サイボーグ化手術を受けていなければ完全に無理な話だ。
バズーカが命中した。大きな衝撃を受けてＭ＝Ｍがふっ飛ぶ。
ヤツがたち直るまでに数秒間の時間が存在した。
その間に小型宇宙艇に乗り込むことに成功。→２２２へ

　Ｂ－６３

赤いドアにミサイルを放つ。ドアはミサイルを二発受けて、バクン、と口を開いた。
（ミサイルマイナス２。２９番の項目番号にチェック）
その先へ進んでみる。奥の部屋には、この小惑星の生物の姿を型取ったものか、
奇妙な生物の姿をした石像が立っていて、
その足元に鉄のプレートが埋め込まれていた。
プレートには、隠し部屋のことが書かれてあった。
＜隠し部屋の番号を記す。［Ｂ－６６］＝６８、［Ｂ－７１］＝４２、［Ｂ－７５］＝２１

＞
この情報をコンピューターに記憶させる。
ほかにはもう、この部屋には何もないようだ。南の［Ｂ－５８］の部屋へもどる。
→２９へ

ダブルホッパーのジャンプをできるかぎり予測して、
その動きに合わせてミサイルを放つ。
部屋の中を、ミサイルの発射音と、爆発音、金属のきしる音が縦横無尽に駆けめぐる。
かすった程度のものを含めて七発当たった。
十発目のミサイルを放った時ひときわ大きな爆発音がこだました。
ダブルホッパーが攻撃に堪え切れずに爆発したのである。
ミサイルを十発消費してしまったが、ダブルホッパーを倒す。
（ミサイルマイナス１０。ミサイルが十発以上なかったとしても、
持っていたミサイルすべてを使って倒したとする）
→９７へ

　Ａ－３４

ミサイルが白い煙の尾を引きながら放たれた。もうもうと立ちこめる煙。
続けざまにもう１発ぶち込む。あたりの壁が震感する。
同時に、きしるような音とともに亀裂が走り、ぼこりとドアに大きな穴が開く。
（ミサイルマイナス２。１８５の項目番号にチェック）
その隣の部屋には、中央の台座に奇妙な像が立ち、
そしてその像は、ささげ持つようにして、兵器を持っていた。
それをこちらの装備に加える。
（アイスビーム入手。ノーマルビーム、波動ビームを持っているなら、それはなくなる。
ただし、現在持っているビーム兵器がアイスビームであるならば、
同じものを取っても意味がない。
今回取るのを見あわせて、後で必要になった時にふたたびこの部屋に来ることにする。

この部屋にはほかには何もないらしい。別に隠し部屋への通路もないようだ。
北の部屋にもどる。→１８５へ

しかし、当然の事ながら、この状況でＭ＝Ｍから勝利を得ることは不可能だった。
Ｍ＝Ｍは反応の速さを取りもどしていた。
攻撃はことごとくよけられてしまい、しまいには、ヤツに完全に捕まってしまった。
あとはエネルギーを吸い取られてゆくだけだった。

ＥＮＤ

　Ｂ－７２

ドムッ、ドムッ。重い響きとともに、赤いドアにミサイルがぶち込まれる。
その爆発の煙がおさまった時、ドアは見事に口を開いていた。
（ミサイルマイナス２。４２の項目番号にチェック）
その先の部屋に進むと、部屋の中央に奇怪な生命体の石像が置かれていて、
その石像の腕（らしきもの）に、なにか機械が捧げ持たれていた。
（スクリューアタック入手）

それを手に入れると、この部屋にはほかにもう何もなかった。
元の部屋にもどる。→４２へ

ミサイルの攻撃に失敗。リドリーの炎によってエネルギーを大量に失ない、
エネルギーが底をついてしまった。回復は完全に不可能。
少しでもエネルギーを貯めるように気を配るべきだった。
しかし、後悔してももう遅い。あとは死を待つばかりだ。
（再チャレンジは、１３５番から）

ＥＮＤ

Ａ－６

この部屋は南の部屋から北の部屋に続くただの通路だ。

戦闘。サイコロを振る。
１か３か５なら→４０７へ
２か４なら→４２１へ
６なら→４１４へ

戦闘後。北へ進む→１５５へ
南へ進む→１１０へ

数十分間、海賊の部下たちはなかなか外れないヘルメットに苦闘していた。
それでも、なんとかヘルメットのロックが外される。
ヘルメットが少しずつ持ち上げられてゆくにつれて、
海賊たちの間に唖然とした空気が広がっていった。
……あまりにも想像とかけ離れたものが現われたからだ。
わたしは初めて彼らに声を聞かせることができた。
「そう。わたしは見ての通り、地球型人類の、女だ」→２８５へ

ミサイルをたて続けに放った。
艇にもどってから補給したミサイルを全弾撃ち尽くしてしまうまで。
さすがに、Ｍ＝Ｍも無敵ではなかったようだ。
それだけのミサイルの攻撃を受けてまだ倒せないということはないようだ。
Ｍ＝Ｍを倒した。

サイコロを振る。
２か４か６なら→１５へ
１か３か５なら→２８８へ

Ｂ－６１

北に隠し部屋への通路。南にスルー・ドア、西に続き部屋がある。

戦闘→３５０へ
戦闘後。北の隠し部屋の部屋番号は［Ｂ－６６］。
項目番号をみつけていればその部屋にも進むことができる。
見つけていなければ南の［Ｂ－５２］か西の［Ｂ－６４］へ。
北へ進む→□８へ

南へ進む→３４へ
西へ進む→２４３へ

ミサイルの連続攻撃をダブルホッパーにかける。

サイコロを振る。
３か４か５なら→２６８へ
１か２か６なら→２５０へ

　Ａ－１０

ゲートの部屋。ここには敵はいないので、そのまま通り過ぎる。
スルー・ドアを通り、さらに北の部屋へ。→４８へ

装備が不十分。ここは逃げて装備を整えてから出直すことにする。
ただし、いまこの場でリドリーから逃げられるかはわからない。
→２９２へ

　Ｂ－７４

一見、東に部屋が続いているだけの部屋に見えるが、
北方向に隠し部屋への通路がある。

戦闘→３３２へ
戦闘後。ミサイルポッド（せ）を入手しているか?
入手していなければ、この後の文章を無視して→２１３へ
すでに入手している場合は移動する部屋の選択。
とは言っても、東方向は部屋が続いているからいいのだが、
北の隠し部屋は、項目を発見していなくては進むことはできない。
隠し部屋の部屋番号は、［Ｂ－７５］。
項目番号が発見できないときは、東の部屋へもどるのみ。
東へ進む→２７９へ
北へ進む→□１へ

現在、波動ビームを持っているか?

持っている→１０６へ
持っていない→２６１へ

　Ａ－３８

ロックされた赤いドアにミサイルを叩き込む。
二発目を撃ち込んだ時にドアは音を立てて崩れ落ちた。
（ミサイルマイナス２。２９３の項目番号にチェック）
ドアと一緒に崩れ落ちた岩塊によって砂煙がもうもうとたちこめる。
それが薄れると、ようやく先の部屋の視界が開けた。
そのままその部屋に入ってゆく。
部屋の中央には、一体の奇妙な化物の像が置かれていて、
その足元にプレートがある。
そのプレートには隠し部屋に関する記述がなされていた。

<隠し部屋の番号を記す［Ａ－３３］１８５、［Ａ－２０］＝２１９、［Ａ－３９］＝２６９>
（同時に、この部屋へ来たことにより、爆弾と、ミサイルポッド（い）を入手する。
これ以後、爆弾があれば進めるところも選択できる）
以上のことをコンピュータに記憶。
この部屋には、隠し部屋はない。引き返すことにする。
→２９３へ

わたしに突然、ここでＭ＝Ｍとケリをつけたいという衝動が突き上げてきた。
その衝動のままに無謀にもわたしはヤツにミサイルを撃ち込んだ。

サイコロを振る。
２か４なら→３７へ
１か３か５か６なら→１８８へ

マザー・ブレインの表面の赤黒い頭脳の色が変化し始めた。
最初は真っ赤ー次は灰色が混じってゆく、さらに黒ずんでいった。
部屋の中の照明がおかしくなってゆき、警報が鳴り響き始めた。
「マザー・ブレインの最期が近い」
コマンド・コンピュータが、機械にしては、感情のある人間のように、つぶやく。
ビシイイイイィィィィィッッッッッ！！！
この小惑星全体を揺るがす大きな亀裂がどこかで発生したらしい。
小惑星自体の中枢であるマザー・ブレインが瀕死の状態におち入っている今、
小惑星をコントロールをするものはいなかった。
ふるるおおおぉぉぉっっっっっ！！！
マザー・ブレインの断末魔の咆哮。
そして、その咆哮はやがてゆっくりとボルテージを下げてゆき、フェイドアウトした。
マザー・ブレインの最期だった。→１５０へ

Ｂ－５７

この部屋は、南にスルー・ドアがあり、あと北方向に隠された部屋への通路がある。

戦闘→４１２へ
戦闘後。隠された部屋の番号は［Ｂ－５９］である。
その部屋の項目を発見していて、その部屋へ進もうと思うのなら、
進むこともできる。また、その部屋からこの部屋に入った人、
その部屋へ行こうとは思っていない人は、南の［Ｂ－４６］へ進む。
北の部屋→□２へ
南へ進む→８８へ

着実にミサイルを当ててゆく。
金属のきしるような音と、鈍い爆発音がとぎれとぎれに五回起こり、
その音とダブルホッパー自体の砕け散る音とがハモる。
ヤツはミサイル攻撃を五発受けて敗れ去った。
（ミサイルマイナス５。ミサイルが五発以上ない場合は、
ある分すべてを使用したこととする）→９７へ

Ａ－３９

西は隠されていた［Ａ－１８］に続く通路。
南にはミサイルを使用して破壊しなければ先へ進むことのできない赤いドアがある。

戦闘→４１３へ
戦闘後。赤いドアを開けているか?
開けていれば、その部屋には何もないので、西の部屋へもどる→８２へ
開けていなくてもミサイルを二発以上持っているなら→６４へ
ミサイルを所持していない場合には［Ａ－１８］へもどらなければならない→８２へ

Ｂ－６２

ミサイルポッド（さ）を入手。この部屋は、行き止まりになっていて、
東方向にしか進めないので東の部屋へ進む。→４６へ

アイスビームで電解質の液体を凍らせてゆき、脱出のための足場を作る。
できたところで、この堀を脱出。
足場は脱出するやいなや、またもとの電解質の液体と化し、
再び不気味な罠へと変じていた。
まだ今の状態でマザー・ブレインへの攻撃を続けるか。
それとも、いったんもどってミサイル・エネルギーを貯めてから再度アタックするか。

このまま戦う→４９へ
出直す→２１４へ

Ａ－１３

この部屋は西と東に部屋が続き、さらに北方向にスルー・ドアがある。

戦闘→４０７へ
戦闘後。西へ進む→１５５へ
東へ進む→８６へ
北へ進む→２２８へ

今のマザー・ブレインの攻撃を受けた時、体が一瞬よろけて、
マザー・ブレインの回りを囲む堀におちそうになった。
だがなんとか持ちこたえた。
まだ攻撃を続けるか。それとも、ミサイル、エネルギーを貯めてから出直すか。

攻撃を続ける→４９へ
出直す→２１４へ

アイスビームでダブルホッパーに攻撃。

サイコロを振る。
１か３なら→１５３へ
２か４か５か６なら→１５４へ

Ｃ－９５

「ここは、マザー・ブレインの部屋です。前方１０メートルほど先の所に

この小惑星ゼーベスの中枢コンピュータ、マザー・ブレインがあります」
コマンド・コンピュータの声。
そう、前方に確かにマザー・ブレインの姿があった。
赤黒くグロテスクな巨大な頭脳。三メートルもの高さを持つ頭脳。
それが、深い血のような液体で満たされた堀にかこまれてそびえ立っていた。
堀は、落ちてしまうと、なかなか這い上がれないようになっている。
ありていに言えば、罠になっているのだ。
「マザー・ブレインには、ミサイル以外の兵器は通用しません。
現在のミサイルの所持量が少なければ、いったんもどってミサイルと、
エネルギーを貯めてからもどって来る方が賢明だと思われます」
このまま戦うか、それとも出直すか。

戦う→４９へ
出直す→１２３へ

Ｂ－７７

二度の重い衝撃が響いた。ミサイルが扉で炸裂した衝撃音だ。
その音がおさまらないうちにドアの崩れる音が重なる。
赤いドアは、ミサイルふたつの攻撃で破壊することができた。
（ミサイルマイナス２。２２６番の項目番号にチェック）
扉の向こうへ進む。
隣の部屋［Ｂ－７７］には、荒涼とした部屋の中に一体の不気味な生物の姿を
模した石像が置かれている。その石像が腕に捧げ持っているものは、
驚いたことに、強力なビーム兵器だった。
（波動ビーム入手。アイスビーム、またはノーマルビームは消える。
現在波動ビームを持っている人は無視して進む）
この部屋は、それを手に入れたら、ほかには何もないようだった。
南の部屋へもどる。→２２６へ

Ａ－３８

ここは、爆弾を入手した部屋である。中央の像と足元のプレートはそのままだが、
赤いドアによる封印が解かれ、急激に新しい空気を浴びたためか
荒廃した印象が強くなっていた。
さらに、この部屋には敵の姿も存在しなかった。
隠された部屋もなさそうだ。
［Ａ－３７］の部屋へもどることにする。→２９３へ

今の攻撃はすべてリドリーの炎によって無駄になってしまった。
それどころか、ヤツの攻撃によってダメージを受けてしまう。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば５）

今のリドリーの攻撃でエネルギーがなくなった場合は→２５４へ
さっきの攻撃で使って、ミサイルが現在二発以上ない場合は→２６３へ
まだミサイルが二発以上ある場合は→１５９へ

Ｂ－７３

南方向は隠されていた［Ｂ－６８］の部屋への抜け道。
あとは、西方向に部屋が続いているだけ。

戦闘→４１６へ
戦闘後。ミサイルポッド（す）を入手しているか?
入手していなければ、この後の文章を無視して→１２へ
すでに入手している場合は、南の［Ｂ－６８］へ行くか、
西の［Ｂ－７４］へ行くかを選択して、部屋を移動する。

南へ進む→２３０へ
西へ進む→２６２へ

まわりが唖然として反応を忘れている隙にこの部屋から逃げようとしたのだが、
海賊たちの方もそう甘くはなかった。
パワーだけならばサイボーグ手術を施している私の体は並の男五人分くらいは出る。
しかし、男たちが十人近くで押さえつけるので、こちらとしても動きようがなかったのだ。
ファーン、ファーン！！
突然部屋を警報が駆けめぐる。
「何事だ！」
ボスがイライラしながら近くの船員に聞く。
「わかりません。なにか凶悪な生物が船内を徘徊しているという連絡が入っています。
ただし、出会った人間が全て殺されているので、詳しい情報は入っていません」
Ｍ＝Ｍが、ヤツがまた動き出したのだ。
わたしを取り囲んでいる海賊たちも浮き足立った。

この機に乗じて逃げる→１２４へ
様子を見る→１０９へ

レーダーで壁面の薄いところをさがす。そこに向けて、ミサイルを撃つ。
ズムッ、ズムッ。
ビートを刻むようにミサイルの連続発射。もうもうと湧き上がる土煙。
出口を開くことに成功した。（ミサイルマイナス２）
→１６１へ

しかし、この攻撃を外してしまう。ダブルホッパーの動きが予測と違ったのだ。
単純に右と左を勘違いしただけなのだが、
実際には、大きなダメージを食らうことになった。
予測されていない方向から受ける攻撃は打撃が大きい。
その方向を、正確にとまではゆかないまでも予測していれば、それに対応する防御、
または打撃に対する心構えができるのだが……。
ヤツの攻撃は見事に右脇腹に決まっていた。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば８）
決して受けて痛くないところではない。
それでも、こちらとしては最善のフォローは取ることができた。
攻撃を受けて後ろに飛ばされながらも、波動ビームをヤツにお見舞いできたのだ。
ヤツも大きく飛ばされることになった。たたみかけるように攻撃を続ける。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば８）

→１１２へ

波動ビームの攻撃をダブルホッパーに浴びせる。

サイコロを振る。
１か２か５か６なら→１４９へ
３か４なら→１２２へ

しかし、その部屋は罠だった。一歩進んだとたんに背後にある入口の扉が閉まり、
閉じ込められてしまったのである。
台の上に乗っている石もプラスティックのような材質でできた偽物だった。
この部屋から出なければ……。

爆弾は所持しているか?
持っている→１１１へ
持っていない→２８１へ

海賊たちは、信じられないというふうに、しばらく誰も動こうとも、
口を開こうともしなかった。
やがて、ボスが弱々しい声で、こう言った。
「き……貴様がゼーベスを破壊したのか……女の身で……」
男は恐れていた。そして、これがチャンスだということは、明らかだった。
ふいにサイボーグ化してある腕のパワーを最大にアップさせる。
わたしをがんじがらめに縛っていた鎖がきしみながらちぎれた。

サイコロを振る。
２か４か６なら→２３５へ
１か３か５なら→２８０へ

わたしはここは戦わない方がいいと思い、逃げることにした。
ヤツもさっきから鳴っている警報を聞いてから、
わたしと今戦うという気分ではなくなったようだ。
わたしとＭ＝Ｍは、ほぼ同時に通路を反対方向にあとずさるようにして離れていった。
→１２６へ

振り向きざまに攻撃を加えようとした瞬間、衝撃を受けた。
全身を針で突かれるような痛みが体の隅々まで走る。
リドリーの吐いた炎である。ヤツの吐く炎は、通常の世界のそれではない。
リドリーはこの小惑星に元から住んでいた生物らしく、超能力を有していて、
それは相手の痛感すべてを刺激する特殊な力を持っている。
その炎の攻撃を受けてしまったのだ。ダメージを受ける。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば５）

エネルギーはまだあるか?
ある→１２７へ
ない→１４４へ

Ｍ＝Ｍを倒すことはできたのだが、その時すでに脱出時間がなかった。
結局、脱出ポッドの部屋までたどり着くことさえできなかった。

その前に宇宙艇が爆発してしまったのだ。
メトロイドのカプセルも、Ｍ＝Ｍも、全て星々の間に消えていった。

ＥＮＤ

Ｂ－６７

北と南にスルー･ドアがある。

戦闘→４１６へ
戦闘後。この部屋には東に隠し部屋への通路がある。
隠し部屋の部屋番号は［Ｂ－７１］。
項目番号を見つけていればその部屋にも進むことができる。
見つけていなければ、南の［Ｂ－６６］か北の［Ｂ－６８］へ進むしかない。
東へ進む→□２へ
南へ進む→６８へ
北へ進む→２３０へ

リドリーが爆発した中心部へとくる。その中心のところに、小さな黒い石が落ちていた。
そして、これこそがキーストーンだった。
（キーストーン入手［Ａ－１０］の部屋から、南へ進む部屋の項目番号は
１６２であることを知る。エネルギーとミサイルを満タンにする）
それでは、南の部屋［Ｂ－６４］にもどり、
二度とこのリドリーの部屋に入ってこれないように、
２４３の選択肢「北へ進む」に×印をつける。→２４３へ

海賊たちの方でもわたしに聞きたいことがあるらしく、
すぐにボスらしき男にあわせてくれた。
この男は、ボスというわりにはあまり利口そうには見えなかった。
わたしはこのヘルメットをつけている時は喋べることができないようになっている。
海賊たちも、わたしが何も喋らないことに疑問を抱いたようだった。
わたしは現在ボスの前の椅子に鎖でがんじがらめに縛られているので、
なにをどうすることもできない。
それにメトロイドのカプセルも海賊の手にわたってしまっているのだ。
「そいつのかぶっているヘルメットを外せ」
ボスが言った。
部下が数人がかりでヘルメットを外しにかかった……。→２５６へ

エネルギーが現在１０ポイント以上あるか?

ある→１６３へ
ない→１１５へ

Ａ－３７

この部屋は、南から北へ続いているだけ。
ただし南は赤いドアになっているので破壊していなければ先へ進むことができない。
破壊してなくても、ミサイルを二発以上持っていれば破壊して進むこともできる。

戦闘→４１３へ

戦闘後。赤いドアを開けているか?
赤いドアを開けてなくて、ミサイルを二発以上持っているなら→２６４へ
開けていなくとも、ミサイルを持っていない場合は北へ進む。
開けていて、赤いドアの先へ行くなら、南へ進む。

南へ進む→２７７へ
北へ進む→１８９へ

スクリューアタックはバリヤのような能力をもっている。
さて、マザー・ブレインの攻撃をよけることができるか。

サイコロを振る。
１か３か４か５なら→２２７へ
２か６なら→１５６へ

船内ドッグについてからは、とにかく小型宇宙艇に乗って、それで脱出するのみ。
かなり離れてから、宇宙艇に装備してある大型ミサイルで海賊船を
―そこに残っているはずのＭ＝Ｍを破壊する。
音もなく大型ミサイルが射出される。
そのまま流れるように海賊船に向かう。
着弾とともに、まばゆい白光が海賊船を包み込む。
光の輪は限りなく大きく、限りなく薄く広がってゆく。
光は七色に変化してから、やがて花がしぼんでゆくようにすぼまってゆく。
これで終わりだった。
カプセルもなんとか取り返し、Ｍ＝Ｍもなんとか倒すことができたし、
海賊も全滅させることができた。
今回の事件を地球に報告。首尾はよし、ということだった。
わたしは仕事を終えて眠くなり、地球へたどりつくまでの時間を入力して、
コールドスリープに入った。
宇宙という名の羊水につかる胎児のように……。

ＨＡＰＰＹ　ＥＮＤ

→エピローグへ

ホルツは攻撃を受けて消滅した。攻撃は、一発で充分だった。
ヤツはひとたまりもなく虚空に散った。

サイコロを振る。
１か２か３なら→３０５へ
４か５なら→４４７へ
６なら→４５３へ

マルテビオラが壁を使って跳ねる時の反射角を瞬時に計算する。
ミサイルとヤツの相対的なスピードをさらに計算して、予測ポイントへミサイルを発射。
（ミサイルマイナス１）
計算は的中。ヤツは壁にぶつかって方向転換をし、浮き上がった。
その時ミサイルが正確にヒットした。
どうっ、と大きな音を響かせ、ヤツは四散した。

サイコロを振る。
１か３か５なら→３７２へ
２か４なら→４５８へ
６なら→３４７へ

攻撃ミス。そして襲いかかってくるゲルーダの巨大な爪。ダメージを受ける。
（エネルギーマイナス２、バリヤがあればマイナス１）
まだ攻撃を続けるか。それとも逃げるか。
戦う場合、ミサイルを使うこともできる。ミサイルを使いたくない場合は、
今使用したものと同じ武器のところを選択する。

波動ビーム→３７６へ
アイスビーム→３５９へ
ミサイル→３６５へ
逃げる→４２８へ

ジーマは、体長がだいたい四十センチメートルから五十センチメートルほどの
亀のような生物だ。背の甲に長さがまちまちのトゲが生えている。
移動はその甲から伸びる六本の足によってのみ行われ、
移動性は極めて低い。攻撃方法も単純で、体当たりして、
そのトゲで相手にダメージを与えるというもの。
ゼーベス内で一番弱い敵と言っても過言ではない。
さて、ここは戦うべきか?

戦う→３８８へ
逃げる、または無視する→４００へ

攻撃ミス。ホルツの返り討ちにあう。ホルツの発する高熱は約５００度はあるだろうか。
その熱とホルツの外皮に生えたトゲによって打撃を受ける。
（エネルギーマイナス３、バリヤがあればマイナス２）
戦いを続けるか、逃げるか。

戦いを続ける→３１６へ
逃げる→３０３へ

メトロイドの爆散した跡に、ミサイルが残されていた。
（ミサイルプラス８）
では、部屋を移動することにする。→元の項目の戦闘後へ

ホルツを倒すことに成功するが、ホルツの攻撃もモロに食らってしまう。
ダメージを受けてしまった。（エネルギーマイナス３、バリヤがあれば２）
それでも、とにかくホルツを倒すことには成功した。

サイコロを振る。
１か３なら→３０５へ
２か４か５か６なら→４５３へ

現在のビーム兵器はアイスビームか?

ＹＥＳ→３２９へ

ＮＯ→３８３へ

次のゼブが通風口から姿を消した。またもやこちらへ高速で向かってくる。
エネルギー及びミサイルを貯めるのであれば戦う。
そうでなければ、無視して逃げる。

戦う→３６０へ
無視して逃げる→４１０へ

敵の消滅した跡に、エネルギー・ボールが現れた。エネルギー、３ポイント獲得。
→元の項目の戦闘後へ

攻撃は苦しいものであったが、なんとか勝つことができた。
ゲルーダの空中旋回のタイミングを見計らって
ノーマルビームで一発ずつダメージを与えていく。
１０発ほど命中した時に、ゲルーダの体は溶けるように崩れていった。

サイコロを振る。
１か３か６なら→３０５へ
２か４か５なら→４５３へ

波動ビームによる攻撃。かなりの速さで飛び回るヤツに連続してビームを
照射しなければならず、少々てこずった。
だが、マルテビオラの攻撃をよけながら倒すことに成功した。
波動ビームは、ノーマルビームやアイスビームに比べると
ずいぶんと強力なパワーを持つビーム兵器なのだ。

サイコロを振る。
２か４か６なら→４５８へ
１か３なら→３７２へ
５なら→３４７へ

ゼブの消滅した跡には何も残らなかった。→３０４へ

メトロイドの爆発した跡に、エネルギー・ボールが発生した。
それも、かなり大きな。（エネルギープラス１５）
では、部屋を移動することにする。→元の項目の戦闘後へ

フォーメーション変更可能。次にゲルーダの攻撃がくる前に選択せよ。

スクリューアタックをそのまま使用する→３７３へ
ビーム兵器→３３３へ
ミサイル→３６５へ

スクリューアタック攻撃が外れてしまった。
スクリューアタックは、外れると、ただ単に敵の近くの空中に
ジャンプするだけになってしまうのだ。
敵にとってかっこうの的になってしまった。
すかさずサイドホッパーは攻めてきた。もちろん、強化された足のバネを使ってだ。
ダメージを食らってしまう。

（エネルギーマイナス４、バリヤがあれば３）
まだ攻撃を続けるべきか。それとも逃げるべきか。

戦う→３３７へ
逃げる→４３３へ

常に凍らせた状態で攻撃をしなければ、アイスビームだけの攻撃で
デスギーガを倒すことはできない。
しかし、それを怠ってしまった。気がついた時にはもう遅い。
デスギーガの巨大な腕によってふっ飛ばされていた。
（エネルギーマイナス４、バリヤがあればマイナス３）
ふっ飛ばされながらも、デスギーガにアイスビームを放った。
再びデスギーガの動きが止まる。
このまま戦うべきだろうか。戦うならさらにアイビームを放つ。

戦う→４５１へ
逃げる→３４１へ

ノーマルビームだけでゲルーダと戦うのは、非常に難しい。
ビームを命中させ続け、ゲルーダの動きを封じなければならない。
失敗すれば反対にゲルーダの攻撃をくらってしまうのだ。
ノーマルビームの照準が狂う。
同時に襲いかかるゲルーダの巨大な爪。
その爪が下腹部を直撃する。ダメージを受けてしまう。
（エネルギーマイナス２、バリヤがあれば１）

まだ戦う→４３９へ
逃げる→３９４へ

リオは、巨大な蛾のような生物。羽を広げた時の体長は一メートル五十センチもあり、
巨大な鍵爪で襲いかかってくるのだ。
リオの移動手段は、もちろん羽を使った空中移動が主体だ。
鍵爪はほぼ全面的に攻撃手段にのみ使われる。
攻撃の方法も単純で、高速で急降下してその大きな鍵爪で襲いかかるというものだ。
しかしノーマルビームしか攻撃方法がない場合は、あなどれない相手だ。
コマンドレベルとしては、一番弱いジーマよりひとつ上の”?U”だが、
最初のうちはとにかく用心した方がよいだろう。
さて、現在の状況を考えて、今、リオと戦うべきか、選択せよ。

戦う→４３６へ
逃げる→４５４へ

攻撃成功。
敵の動きがすばやく、手間どったが、なんとか倒すことができた。
ヤツは、ギエーとひと声啼いて宙に散った。

サイコロを振る。
４か５か６なら→３０５へ
１か３なら→４４７へ

２なら→４５３へ

ホルツに攻撃をしかける。ビームが敵をめざして疾る。

サイコロを振る。
１か２か３なら→３０２へ
４か５か６なら→３００へ

攻撃失敗。マルテビオラがかなりの高速でコマのように回転しながら、
こちらに向かってくる。
ヤツの攻撃は、四方の壁の反動を利用して高速で移動するので
予測をつけるのがなかなか難しい。
マルテビオラは数度壁で跳ねてから、こちらにぶつかってきた。
ヤツは高熱によって、半分溶けた状態をずっと保っているので、
当たった時の衝撃はかなり大きい。ダメージを受けた。
（エネルギーマイナス３、バリヤがあればマイナス２）
まだ戦うか、それとも逃げた方がよいだろうか。

戦いを続ける→３７７へ
逃げる→４１１へ

ゼブの消滅した跡にミサイルが残っていた。（ミサイルプラス２）
→３０４へ

ジャンプして、こまのように回転し、リオに体当たりする。ースクリューアタック。
強力なエネルギーが全身を包み込み、体当たりした時にそれが拡散して、
相手にダメージを与えるのだ。
その攻撃力は、あらゆる敵をも一撃で破壊できる威力を持つ。
ただし、回転しながら自分の体をうまく誘導しなければならないという
高度な技術が必要で、外れてしまうことも多いのが難点だ。
今回の攻撃は見事に成功した。
スクリューアタックをくらったリオは、ひとたまりもなく四散した。

サイコロを振る。
３か６なら→４１５へ
２か５なら→４４７へ
１か４なら→４５３へ

しかし、ちょっとした照準のくるいがあって、攻撃は外れてしまった。
ジーマという敵生物は、地上を這うだけの能力しか持っていない。
だが、狙いが外れたすきにこちらへ突進し、体当たりをかませてきた。
ダメージを受ける。（エネルギーマイナス１）
ダメージはあまり大きくはないのだが、
とにかく、敵として一番弱いジーマにやられてしまった。
どうする。まだ戦うか。ジーマは壁まで達して、またこちらに迫ってきている。
無視して逃げた方がよいだろうか。
戦う場合は、自分が持っているビーム兵器の所へ進む。

アイスビーム→３６１へ

ノーマルビーム→４４４へ
逃げる→４００へ

ゼブの消滅した跡にエネルギー・ボール発生。（エネルギープラス２）
→３０４へ

ミサイルが外れてしまう。弾丸はゲルーダを大きくそれて壁に達し、閃光を発した。
ゲルーダはそれをあざ笑うように奇妙な啼き声をひと声上げると、
その巨大な爪と、異状なまでの高熱を発する皮膚を利用して攻撃をしかけてきた。
防御失敗、ダメージを受けてしまう。
（エネルギーマイナス２、バリヤがあればマイナス１）

まだ攻撃を続けるか。（ただしミサイルがない場合は逃げる）
攻撃を続ける→３６５へ
逃げる→４２８へ

ホルツを倒した。しかし、ヤツは最後の抵抗、
一度だけそのトゲによる攻撃をこちらに放った。
鋭いトゲがわたしの肩を直撃。ダメージを受ける。
（エネルギーマイナス３、バリヤがあればマイナス２）
しかし、とにかく、ホルツは倒したのだ。
ヤツはこちらの攻撃にひとたまりもなく四散したのだ。

サイコロを振る。
４か５か６なら→３０５へ
２か３なら→４４７へ
１なら→４５３へ

倒すまでにかなりてこずった。
あまつさえ飛び散る熱の飛沫を浴びて、ダメージを受けてしまった。
（エネルギーマイナス２、バリヤがあればマイナス１）
それでもアイスビームでなんとかマルテビオラを倒すことに成功した。

サイコロを振る。
３か４か５なら→４５８へ
１か２なら→３７２へ
６なら→３４７へ

攻撃成功。ビームは狙い通りにゼブに命中し、ゼブは四散した。

サイコロを振る。
１か２なら→３２１へ
３か４なら→３１８へ
５か６なら→３０８へ

ミサイル攻撃が成功した。
ミサイルは、ねじけた放物線を描いてサイドホッパーに届き、
それが着弾した瞬間に思いがけないくらいの爆発を起こした。
―そう、この小さなミサイルの威力は見かけの十倍は超えるに違いないのだ。

サイドホッパーはジャンプした空中で跡形もなく消滅した。

サイコロを振る。
２か４か６なら→３０５へ
１か５なら→４４７へ
３なら→４５３へ

ミサイルによるホルツへの攻撃。（ミサイルマイナス１）
ホルツはこちらへ襲ってくる様子を見せずに空中を飛び回っている。
ミサイルの命中率は約５０パーセント。

サイコロを振る。
１か３か５なら→２９６へ
２か４か６なら→４５７へ

ミサイルは命中した。ビーム兵器との切りかえで腕から発射する小型ミサイルだが、
内に秘める破壊力は大きい。ゲルーダはひとたまりもなく四散した。

サイコロを振る。
１か２か４なら→４４７へ
３か６なら→３０５へ
５なら→４５３へ

現在のビーム兵器はアイスビームである。
うまく使えば、たやすくホルツから逃れることができる。

サイコロを振る。
２か３か６なら→３５７へ
１か４か５なら→３７０へ

アイスビームは連続攻撃すると、凍結したも溶けやすくなってしまう特性がある。
しかしこのビームでコマンドレベルが”?V”以上の敵と戦う場合、
どうしても連続攻撃をするしかない。
マルテビオラの凍結が溶ける。
同時に前にも増して動きが速くなり、こちらにダメージを与えた。
（エネルギーマイナス３、バリヤがあればマイナス２）

戦いを続けるか、それとも逃げた方がよいだろうか。
戦いを続ける→３４０へ
逃げる→４０８へ

メトロイドを凍らせたまま、部屋を移動することにする。
とにかく、メトロイドが解凍する前に移動しなくては……。
→元の項目の戦闘後へ

ホルツが前方の空中に浮かんでいる。しかし、こちらを警戒しているのか、
すぐには襲ってくる気配がない。（初めてホルツに出会う場合は→４３２へ）
コンピュータ･データによると、ホルツのコマンド･レベルは”?V”。
かなり強い敵と見た方がいいだろう。

どうする？ 戦うか、逃げるか。
戦う→３３９へ
逃げる→３０３へ

現在所持しているビーム兵器は何か。

波動ビーム→３７６へ
アイスビーム→３５９へ
ノーマルビーム→４３９へ

スクリューアタックをホルツにしかける。

サイコロを振る。
１か３か４か６なら→２９６へ
２か５なら→３２３へ

ジーマは最低ランクの敵生物。
うまく狙いさえすれば、ノーマルビームでも容易に倒せる相手だ。
腕から放たれたノーマルビームは、まぎれもなく突進してくるヤツの小さな体に
吸い込まれる。同時に、ヤツは消滅した。

サイコロを振る。
１か３か５なら→４１５へ
２か４か６なら→４５３へ

しかし、攻撃は失敗してしまう。
高速で体当たり攻撃をかけてくるゼブによってダメージを受ける。
（エネルギーマイナス１）

さらに攻撃をしかけるか、それとも逃げたほうがよいだろうか。
攻撃を続ける→４４１へ
逃げる→４１０へ

スクリューアタック攻撃をヤツにかける。
スクリューアタックのサイドホッパーに対する有効度は５０パーセント。

サイコロを振る。
２か４か６なら→３１５へ
１か３か５なら→３１１へ

このマルテビオラという生物も、ゼブと同じように集団で攻撃をしかけてくる
習性を持っているらしい。一匹を倒しても、後から後から続いてくる。
これは、いつか見切りをつけて逃げなくてはならない。
しかし順調にマルテビオラを倒していけば、
エネルギーとミサイルの補給をすることもできる。
さて、どうする。

戦う→３８２へ
逃げる→４１１へ

スクリューアタックか波動ビームを持っているか。

あるいは、ミサイルを持っていて、それで攻撃するなら→４５０へ
スクリューアタックも波動ビームもない。また、ミサイルも持っていない、
あるいは持っていても使用しないで戦うなら→３１６へ

アイスビームによるマルテビオラへの攻撃。
しかし、アイスビームは相手がこれほどの高速移動する場合には、
あまり有効とはいえない。

サイコロを振る。
３か４なら→３２４へ
１か２か５か６なら→３３０へ

アイスビームを受けて凍りついたデスギーガを尻目に、この場を退散する。
デスギーガとまともに戦うよりも、逃げた方が得策だと思ったからだ。
→元の項目の戦闘後へ

またもや脱出に失敗。さらにエネルギーを吸い取られてしまう。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば６）

サイコロを振る。
１か２か３か４か５なら→３７１へ
６なら→３４９へ

戦いにはどの武器を使用しているか。ひとつを選択。（持っているもののみ）

スクリューアタック→４５５へ
波動ビーム→３０７へ
ミサイル→２９７へ

サイドホッパーへミサイルを放つ。（ミサイルマイナス１）
ミサイルのサイドホッパーに対する有効度は１００パーセント。
ただし、それは命中すればの話で、命中率はだいたい５０パーセントといったところ。

サイコロを振る。
３か５か６なら→３２６へ
１か２か４なら→４４０へ

攻撃がよけられてしまう。同時に肩に大きな衝撃。
リオの鍵爪による攻撃を受けたのだ。ダメージを受ける。
（エネルギーマイナス２、バリヤがあれば１）

逃げるか。まだ戦うか。戦う場合、フォーメーションはなにか。
選択した兵器の項目へ行く。
ミサイル→３８１へ
スクリューアタック→３６７へ
ノーマルビーム→３６２へ
逃げる→元の項目の戦闘後へ

スクリューアタックを持っているか。持っていれば、それで攻撃することもできる。
また、ミサイルでの攻撃も有効。ミサイルがもったいないと思うか、

または、スクリューアタックを持っていない場合は、
アイスビームでそのまま攻撃を続ける。

スクリューアタック→４４９へ
ミサイル→４０４へ
そのままアイスビームで攻撃を続ける→４５１へ

マルテビオラの消滅した跡にはなにも残されてはいなかった。
—さらに新手のマルテビオラが襲いかかってくる。→３３８へ

しかし、ゼブに攻撃をよけられてしまう。
同時に空中を高速で迫ってくるゼブから打撃をこうむる。
ダメージを受けた。（エネルギーマイナス１）

まだ攻撃するか。それとも逃げた方がよいだろうか。
戦いを続ける→３５４へ
逃げる→４１０へ

脱出に失敗。さらにエネルギーを吸い取られてしまう。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば６）

再度脱出に挑戦。
サイコロを振る。
１か４か５か６なら→３７１へ
２か３なら→３４２へ

デスギーガ接近。
デスギーガのコマンドレベルは”?W”。手ごわい敵だ。
（デスギーガに初めて出会った場合は→４１７へ）
逃げる間もなしに、そのままデスギーガが襲ってきた。

現在のビーム兵器は何か?
波動ビーム→３９０へ
アイスビーム→４３８へ
アイスビームも波動ビームも入手していない。ノーマルビームで戦う→４３１へ

すかさずアイスビームを放つ。サイドホッパーは一瞬の内に凍結した。
今なら逃げることができる。逃げるか、それともこのまま戦うか。

逃げる→３７８へ
戦う→４４８へ

アイスビームは見事にジーマに命中。瞬時に凍りつく。
確認するが早いか、たて続けにアイスビームを連続で放ち、凍ったジーマを破壊した。

サイコロを振る。
２か３か４か５なら→４１５へ
１か６なら→４５３へ

攻撃に失敗。リオの移動スピードに追いつくことができなかった。
同時にヤツの鍵爪がスーツに食い込んでいた。

そのまま背後に飛ばされ、壁にぶち当たって静止する。ダメージを受けた。
（エネルギーマイナス２、バリヤがあれば、マイナス１）

まだ戦うか、それとも逃げるか。戦う場合は、選択した兵器の項目へ。
波動ビーム→３８７へ
アイスビーム→３９６へ
逃げる→元の項目の戦闘後へ

ゼブにノーマルビームで攻撃を加えた。相手がコマンドレベル”?T”のゼブなら、
ノーマルビームでも倒せないことはないはずだ。

サイコロを振る。
１か３か４なら→４４３へ
２か５か６なら→３４８へ

最初のアイスビーム照射に失敗。
凍結をまぬがれたデスギーガに体当たりを食わされ、ダメージを受ける。
（エネルギーマイナス４、バリヤがあればマイナス３）
それでも、二度目の攻撃は成功。
デスギーガは氷の塊へと姿を変え、落下した。
今なら逃げることもできるが……。

逃げる→３４１へ
戦う→３４６へ

ノーマルビームではマルテビオラにはかなわない。
やられてしまうだけなので、逃げることにする。→４２７へ

アイスビームの閃光がホルツに吸い込まれて、楽に逃げられるようになった。
なにせ、凍ってる相手の横を通り過ぎるだけなのだから……。
→元の項目の戦闘後へ

攻撃をよけ、ミサイルを放つ。３つ目の打撃を与える。
すると、ゼーベタイトの透明なガラス管のような材質の中を閃光が走り、
次の瞬間、ボン！という音とともに、そこにあったゼーベタイトが崩れ落ちた。
（ゼーベタイト破壊。元の項目番号にチェック。
これからはこの先の部屋へ進むことができる）
先の部屋へ進むことができるようになった。で、まず元の項目へもどる。
→元の項目の戦闘後へ

アイスビームをゲルーダへ向ける。うまく倒せればいいがー。

サイコロを振る。
３か４か５か６なら→２９８へ
１か２なら→４５６へ

ゼブに攻撃をしかける。現在のビーム兵器は何か?

波動ビーム、アイスビーム→４４１へ
ノーマルビーム→３５４へ

ジーマにアイスビームを放つ。攻撃は成功するか！？

サイコロを振る。
１か３か４か６なら→３５２へ
２か５なら→３２０へ

ノーマルビームをリオに放つ。しかし、ノーマルビームの出力は弱い。
イチかバチかの勝負だ。

サイコロを振る。
１か６なら→４４５へ
２か３か４か５なら→３４５へ

アイスビームの狙いは決まった。一発でメトロイドを氷漬けにする。
さて……これで部屋の移動はできるが……。

メトロイドの破壊方法を知っていて、ミサイルを四発以上持っているか?
ＹＥＳ→４５９へ
ＮＯ→３３１へ

アイスビームの攻撃でデスギーガを凍らせることに成功する。
デスギーガの巨大な腕が目の前二〇センチメートルほどのところまできている。
正に危機一髪というところだった。もうすこし攻撃が遅かったなら、
この巨大な鍵爪によって大きな打撃をこうむっていたことだろう。

さて、今ならデスギーガが凍っているので楽に逃げることができるが……。
逃げる→３４１へ
戦う→３４６へ

ゲルーダへミサイルによる攻撃。（ミサイルマイナス１）
ミサイルのゲルーダに対する有効度は１００パーセント。
ただし、命中率は５０パーセント。

サイコロを振る。
１か２か３なら→３２８へ
４か５か６なら→３２２へ

さて、現在のビーム兵器はなにか?

アイスビーム→３４０へ
ノーマルビーム→３５６へ

リオに対するスクリューアタックの攻撃。うまく当たれば１回で倒すことも可能だ。

サイコロを振る。
２か４か６なら→３１９へ
１か３か５なら→３４５へ

前方にマザーブレインの生命維持装置ゼーベタイトがある。
この装置には、ミサイル以外の攻撃方法は通用しない。

破壊する→４０５へ

出直す→４２４へ

ゼブはレーダーのような聴覚を持っていて、それによって敵が接近したことを感知する。
ただし、その聴覚の有効範囲は極めて狭く、
少しでも離れてしまえば感知することができなくなってしまうようだ。
バーニヤをふかして、ダッシュする。
……が、しかし、ゼブのスピードはそれをさらに上まわっていた。
ゼブは体当たりをしかけてくる。姿勢制御がくるってしまう。
ダメージを受ける。（エネルギーマイナス１）

それでも、次のゼブが出てくる前に有効範囲から出ることができたようだった。
→元の項目の戦闘後へ

アイスビームの最初の攻撃は、見事にホルツによけられてしまった。
そして、ホルツの体当たり攻撃も受けてしまう。
（エネルギーマイナス３、バリヤがあればマイナス２）
そして、次の攻撃でやっと、ホルツを氷漬けにすることに成功した。
あとは逃げるだけだ。→元の項目の戦闘後へ

メトロイドに包まれたままミサイルをたて続けに放つ。
一発、二発……四発めを放ったとき、ヤツの触手の力が緩んだ。
（ミサイルマイナス４）
そのチャンスを利用し、メトロイドのホールドを外す。
同時に振り返ってアイスビームの乱射。
―メトロイドは凍りついていた。

メトロイドの破壊方法を知っていて、しかもミサイルを四発以上持っているか?
ＹＥＳ→４５９へ
ＮＯ→３３１へ

マルテビオラの消滅した跡にミサイルが残されていた。（ミサイルプラス２）
―さらに新手のマルテビオラが襲いかかってくる。→３３８へ

ゲルーダに対して、スクリューアタックによる攻撃をかける。
スクリューアタックのゲルーダに対する有効度は１００パーセント。
ただし、成功率は５０パーセントだ。

サイコロを振る。
１か３か６なら→４２２へ
２か４か５なら→４４２へ

迎え撃つと見せかけた動きを途中で変える。
サイドホッパーの攻撃も受けたが、そのフェイントが成功して、
なんとか逃げることに成功する。しかしダメージも大きい。
（エネルギーマイナス４、バリヤがあればマイナス３）
→元の項目の戦闘後へ

砲台の攻撃をよけることに失敗。銃撃を受けた反動で後方に飛ばされる。
（エネルギーマイナス３、バリヤがあればマイナス２）

今攻撃を受けている間に、ゼーベタイトは二度目の打撃も回復させてしまっていた。
さらに攻撃を続けるか。それとも、エネルギー、ミサイルを貯めてから出直すか。

攻撃を続ける→３９５へ
出直す→４２４へ

波動ビームのビームがゲルーダに疾る。倒せるか！？

サイコロを振る。
１か２か５か６なら→４５６へ
３か４なら→２９８へ

マルテビオラへ攻撃。

サイコロを振る。
２か４か５なら→３４３へ
１か３か６なら→３１７へ

サイドホッパーをなんとかやり過ごすことができ、戦いを避けることに成功する。
ダメージも、受けていない。→元の項目の戦闘後へ

波動ビームの攻撃が少々甘かったようだ。
しかし、とにかくデスギーガを倒すことはできたのだ。
だが、同時にヤツの巨大な鍵爪による攻撃も受けてしまった。
（エネルギーマイナス４、バリヤがあればマイナス３）

サイコロを振る。
２か４か６なら→３０５へ
３か５なら→４４７へ
１なら→４５３へ

波動ビームのジーマに対する攻撃有効度は１００パーセント。多少照準が甘い。
しかし、一部がかするだけでもジーマそのものを完全に分解して
しまうだけの威力を持っている。
もちろん今回の攻撃も、外すことはなかった。
ビーム発射と同時に、ジーマの体は蒸発していた。

サイコロを振る。
１か２か３なら→４１５へ
４か６なら→４４７へ
５なら→４５３へ

リオにミサイルを放つ。（ミサイルマイナス１）
うまく命中すれば一発で木端微塵にすることができるが……。

サイコロを振る。
１か３か４か６なら→４４５へ
２か５なら→３４５へ

マルテビオラへの攻撃はどのフォーメーションで行なうか?

スクリューアタックか波動ビーム、またはミサイルで攻撃する→３７７へ

スクリューアタックも波動ビームも持っていない。
または、ミサイルを持っていないか、持っていても使用せずに倒したい
→３６６へ

アイスビームがあれば、凍らせて逃げることも可能なのだが、
あいにくアイスビームはない。
とにかく、敵生物は必ずと言っていいほど行動範囲が決まっているので、
そのままその行動範囲を脱出することだけを考えた。
しかし、何の防御手段も講じないでコマンドレベル”?V”の相手
から逃げようと考えるのは少々無謀だったようだ。
行動範囲を脱出するわずかな間に、
二回も、ホルツの体当たり攻撃を受けてしまったのだ。
（エネルギーマイナス６、バリヤがあれば４）
それでもなんとか逃げることができた→元の項目の戦闘後へ

波動ビームはしつこくデスギーガを攻め、こちらへの接近を許さない。
ヤツはついに爆死した。波動ビームのパワーと、運動神経、反射神経の勝利だった。

サイコロを振る。
１か３か５なら→３０５へ
２か６なら→４４７へ
４なら→４５３へ

しかし、そう簡単に逃げられるわけもない。
サイドホッパーの攻撃の方がひとタイミング、速かった。
ダメージを受けてしまった。（エネルギーマイナス４、バリヤがあれば３）
さらにサイドホッパーが襲ってくる。

サイコロを振る。
１か３か５か６なら→３７４へ
２か４なら→３７８へ

アイスビームの攻撃に失敗。外してしまった。
その一瞬のすきをついて、メトロイドが覆いかぶさってくる。
とりつかれてしまったのだ。
ヤツは奇妙な触手を伸ばしエネルギーを吸い出しにかかってくる。
ダメージが大きい。脱出しなければ……。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば６）

ミサイルは四発以上あるか？（なければここでＥＮＤになってしまう）
あれば……
サイコロを振る。
１か２か３なら→３７１へ
４か５か６なら→３４９へ

波動ビームを放つ。リオにはまず確実に有効な武器だ。

サイコロを振る。
１か２か３か４か５なら→４４５へ

６なら→３５３へ

戦いのフォーメーションは？
ジーマを相手にするのに、武器はノーマルビームで充分だ。
しかし別の兵器を使ってもいい。

現在所持しているビーム兵器は何か?
波動ビーム→３８０へ
アイスビーム→３６１へ
ノーマルビーム→４４４へ

またもや脱出に失敗。どんどんエネルギーが吸い取られてゆく。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば６）
再度脱出に挑戦。

サイコロを振る。
１か３か４か５か６なら→３９７へ
２なら→４０２へ

デスギーガに波動ビームの攻撃!

サイコロを振る。
１か３か５か６なら→３８４へ
２か４なら→３７９へ

戦いのフォーメーションは？
現在所持しているものを選択せよ。
所持するものが複数ある場合は、そのうちの一つを選択する。

スクリューアタック→３７３へ
ノーマルビーム→４３９へ
波動ビーム→３７６へ
アイスビーム→３５９へ
ミサイル→３６５へ

ホルツに対する波動ビームの攻撃。
大きく波をうつビームがホルツに向かっていく。

サイコロを振る。
１か６なら→３２３へ
２か３か４か５なら→２９６へ

マルテビオラの体当たり攻撃によって、ダメージを受けてしまった。
（エネルギーマイナス３、バリヤがあれば２）
だが、それだけの被害でなんとか逃げることができた。
マルテビオラの動きの死角にはいったのだ。
あとは、ヤツが離れたところを飛んでいるすきに部屋を移動してしまえばよい。
→元の項目の戦闘後へ

アイスビームを持っていれば、ゲルーダを凍らせて逃げることもできるのだが、

現在のビーム兵器では、それはできない。
幸い、ゲルーダの行動範囲は限られているらしく、
ある程度離れてしまえば襲いかかってくることはないようだ。
しかし、その行動範囲から出る直前に、
ゲルーダの巨大な爪による打撃をこうむってしまった。
（エネルギーマイナス２、バリヤがあればマイナス１）
→元の項目の戦闘後へ

攻撃をよけ、ゼーベタイトにミサイルを放ち、二つ目のダメージを与える。
（ミサイルマイナス１）
またもや砲台からの攻撃。

サイコロを振る。
１か３か４か６なら→３７５へ
２か５なら→３５８へ

アイスビームの攻撃をリオに放つ。うまくいくか！？

サイコロを振る。
３か４か５か６なら→４４５へ
１か２なら→３５３へ

脱出に失敗。さらにエネルギーが吸い取られてゆく。とにかく脱出しなければ……。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば８）
再度脱出に挑戦。

サイコロを振る。
１か２か３か５か６なら→３８９へ
４なら→４０２へ

アイスビームを放つ。
短いビーム状の弾道がゲルーダに吸い込まれる。
同時にゲルーダから動作が一切消え、次の瞬間、地上に落下した。
そのすきにその場を離れ、戦いを逃れることに成功する。
→元の項目の戦闘後へ

アイスビームでマルテビオラを凍らせた。凍って動けない間に逃げることに成功。
ダメージも受けない。あとは、解凍する前に隣の部屋に逃げてしまえばいい。
→元の項目の戦闘後へ

ジーマの動きは鈍い。戦いで得られるものも少いので、ここは戦闘を見送る。
地上を這うだけの敵生物を飛び越え、やりすごす。
→元の項目の戦闘後へ

なんとかすり抜けることはできたが、
リオの鍵爪による攻撃をよけきることはできなかった。ダメージを受ける。
（エネルギーマイナス２、バリヤがあればマイナス１）
→元の項目の戦闘後へ

とにかくメトロイドの体内にミサイルをぶち込む。

（ミサイルマイナス２）
ヤツはそれでやっとダメージを受けたように、わたしを捕らえている触手を緩めた。
そのチャンスを見のがさず、脱出に成功。今のうちに逃げる。
アイスビームは、隠された部屋にあるはずだ。
二つあるということも、データファイルで確認した。
とにかくいそいでブリンスタへ登るエレベーターに乗った。→２４０へ

アイスビームが外れてしまい、リンカにやられてしまう。
（エネルギーマイナス３、バリヤがあれば２）
→元の項目の戦闘後へ

凍って動けない敵をミサイルで破壊することなど、たやすいことだった。
デスギーガは、奇妙にかん高い啼き声を上げて、消滅した。

サイコロを振る。
２か４か６なら→４４７へ
３か５なら→４１５へ
１なら→４５３へ

ゼーベタイトにミサイルを放つ。（ミサイルマイナス１）
この部屋のあちこちに設置された砲台からいっせいに攻撃がしかけられる。
よけられるか！？

サイコロを振る。
２か４か６なら→３９５へ
１か３か５なら→４３７へ

しかし、そのリオの攻撃をよけることに成功。脱出。
→元の項目の戦闘後へ

ジーマが接近して来る。ジーマの戦闘レベルは”?T”
（ジーマに初めて出会う人は→２３６へ）

戦う→３８８へ
逃げる、または相手にしない→４００へ

アイスビームでマルテビオラを凍らせてしまえばよいのだが……。

サイコロを振る。
２か４か５なら→３９９へ
１か３か６なら→３９３へ

ゲルーダは、ジーマやリオなどに比べると、はるかに強い。
コイツは、体内で発生する多大なエネルギーを熱に変換して常に高熱を発しているのだ。
また、エネルギーをジェット噴射のようにできる組織を持っていて、
足の部分から噴射するようになっている。
そこから発せられるエネルギーによって空中を飛びまわることができるのだ。
リオよりも巨大な爪と、皮膚から発せられる高熱で相手にダメージを与える。
コマンドレベルは”?V”。なかなか手強い敵だ。どうしよう。

戦う→３９１へ
逃げる→４２８へ

こちらに向かってくるゼブを無視して、逃げることにする。
しかし、ゼブの移動速度は速い。もしアイスビームを持っているのなら、
それを使用して凍っているうちに逃げることもできるが……。
アイスビームを

持っている→４３４へ
持っていない→３６９へ

現在アイスビームを持っているか?

持っている→４０８へ
持っていない→４２７へ

前方で、敵生物・ゲルーダが行く手をはばんでいる。
（ゲルーダと初めて出会う場合は→４０９へ）
ゲルーダのコマンドレベルは”?V”。ジーマやリオなどに比べると、かなり強い敵だ。
どうしよう。

戦う→３９１へ
逃げる→４２８へ

突然、サイドホッパーが襲いかかってきた。
（サイドホッパーに初めて出会う場合は→４２５へ）
アイスビームを持っているか。持っていない場合は、持っている武器を選択せよ。
ただし、複数もっている場合は、その中からひとつを選択せよ。
すべてない場合は逃げる。

アイスビームを持っている→３５１へ
スクリューアタック→３３７へ
波動ビーム→３１５へ
ミサイル→３４４へ
逃げる→３８５へ

こちらへ向かって飛んでくるものがあった。ゼブだ。
コマンドレベルが”?T”の弱い敵で、次から次に襲ってくる。
こいつを倒せばエネルギーやミサイルを補給できるが……。
（ゼブに初めて出会う場合は→４２０へ）
戦うか、無視して逃げるか。

戦う→３６０へ
逃げる→４１０へ

敵の消滅した跡に、エネルギー・ボールが出現した。（エネルギープラス１）
→元の項目の戦闘後へ

前方をマルテビオラが飛び回っている。
（マルテビオラに初めて出会う場合は→４２６へ）

マルテビオラのコマンドレベルは”?V”。どうする。戦うか、逃げるか。

戦う→３８２へ
逃げる→４１１へ

デスギーガは、このフロアの、小ボス、リドリーに次いで手強い敵だ。
この生物もマザー・ブレインによる改造措置が取られているようだ。
同じくサイボーグ生物となっているサイドホッパーのように、
脚部に強力なバネがしかけられている。
さらには、リオやゲルーダなどとは比べものにならないくらい大きな鍵爪と
太い腕を有していて、爪には電撃さえ走るような改造がほどこされているのだ。
ヤツは、こちらが身がまえるより早く襲いかかってきた。

現在ビーム兵器は何か?
波動ビーム→３９０へ
アイスビーム→４３８へ
アイスビームも波動ビームも入手していない、ノーマルビーム→４３１へ

リンカだ。非生命体攻撃物質で、ただこちらをめがけて飛んでくる。
攻撃力もたいしたものではない。しかし、よけるのに越したことはないだろう。

サイコロを振る。
１か３なら→４２９へ
２か４か５か６なら→４０３へ

メトロイド来襲。海賊の奪ったあおのカプセルから繁殖したものだろう。
倒す方法は、ほとんどない。一ある方法を除いては。
現在のビーム兵器はアイスビームで、ミサイルを２発以上持っているか。
アイスビームとミサイルの両方があれば、サイコロを振る。

どちらもない。あるいはどちらかひとつ欠けている→４３０へ
２か６なら→３８６へ
１か３か４か５なら→３６３へ

ゼブは、この小惑星のいたるところにある通風口に無数に棲息している生物だ。
レーダーのような聴覚を有していて、
敵が接近すると、通風口から飛び出して襲いかかってくる。
コマンドレベルはジーマと同じく”?T”で、
ノーマルビームのみの装備でもわりと簡単に倒すことができる。
さらに、この生物は、四散した跡に残すエネルギー・ボール、
またはミサイルがほかの生物に比べて少々割りがいい。
それらを貯めたい時には都合のよい相手だ。
戦うか、無視して逃げるか。

戦う→３６０へ
逃げる→４１０へ

敵生物接近。リオだ。リオのコマンドレベルは”?U”。
（リオに初めて出会う場合は→３１４へ）

さて、ここでリオと戦うべきか?

戦う→４３６へ
逃げる→４５４へ

スクリューアタックに成功。スクリューアタックのうねりは、
瞬時にして空中のゲルーダに達し、回転に巻き込んで四散させた。
ゲルーダは最後にカエルが潰されるような奇妙な啼き声を発して消滅した。

サイコロを振る。
２か４か６なら→３０５へ
１か３なら→４４７へ
５なら→４５３へ

メトロイド来襲。息もつかせずに襲いかかってくる。
すかさずアイスビームを放つ。

サイコロを振る。
２か３か５か６なら→３６３へ
１か４なら→３８６へ

元の項目へもどり、元来た方向へもどる。これより先の部屋へは、
ゼーベタイトを破壊してからでなければ進むことはできない。
→元の項目の戦闘後へ

サイドホッパーは、半分機械化されているサイボーグ生物。
足に強力なバネがついていて、すばやい攻撃をしかけてくる。
コマンドレベルも”?W”と高い。あなどれない相手だ。
とにかく、そんな敵が、いまこちらに襲いかかってきているのだ。
どうする? 現在アイスビームを持っているか?
持っていなければ、自分の現在所持している武器を選択せよ。
（複数所持している場合は、その中からひとつを選択）
ここに上げた武器をすべて所持していない場合は、逃げるしかない。

アイスビームを持っている→３５１へ
スクリューアタック→３３７へ
波動ビーム→４４６へ
ミサイル→３４４へ
逃げる→３８５へ

マルテビオラは、高温で溶けた岩石にマザー・ブレインが生命を吹き込んだものだ。
奇妙な浮遊能力を持ち、部屋の中を飛び回っている。
速度もかなり速い。コマンドレベルは”?V”だ。
出会ってしまった以上、まず確実にダメージを受けると覚悟しておいたほうがいいだろう。
また、マルテビオラの動きは素早く、逃げる方がいいとは言いきれない。

戦う→３８２へ
逃げる→４１１へ

結局、マルテビオラの死角に入ってヤツから逃れるまでに、二回の打撃を受けてしまう。

かなりダメージを受ける。（エネルギーマイナス６、バリヤがあれば４）
それでもなんとかマルテビオラの行動範囲の死角に入り込むことができたようだ。
あとは離れたところを飛んでいるすきに部屋を移動してしまえばよい。
→元の項目の戦闘後へ

しかし、そう簡単に逃げられるわけでもない。アイスビームを持っているか?

持っている→３９８へ
持っていない→３９４へ

リンカをアイスビームで凍らせる。それをよけることができる。
ダメージをくらうこともなく、通過することができる。
→元の項目の戦闘後へ

メトロイドには、アイスビームしか効かないのだ。
ヤツにとりつかれてしまい、エネルギーを吸い取られる。
（エネルギーマイナス１０、バリヤがあれば６）
脱出しなければ……。

サイコロを振る。
１か２か４か５か６なら→３９７へ
３なら→４０２へ

デスギーガの攻撃はすさまじいものだった。
強化された脚力と今までの敵すべてに勝る太い腕と、
電撃を走らせることのできる巨大な鍵爪。
攻撃の素早さは、ビーム兵器以外の武器を使用させる余裕さえ与えない。
ビーム兵器のみでしか戦うことができないのだろうか。
現在所持しているビーム兵器は、はからずもノーマルビームであった。
……そして、ノーマルビームではかなうはずもなかったのだ。
（ここに来た場合は、エネルギーがどれほどあったとしても、
それがすべて消える。そして……）

ＥＮＤ

ホルツとは、ゲルーダの進化したものだ。巨大な爪はなくなっているが、
体にトゲが生えて、ゲルーダよりもさらに高熱を発して襲いかかってくる。
移動方法はゲルーダと同じで、体内で発生したエネルギーをジェット噴射がわりに、
中空を自由に飛びまわるのだ。
ただ、ゲルーダの進化したものといっても、レベルもダメージポイントも
ゲルーダと変わらない。どちらかと言えば、進化したというよりも、
すでに血脈が別れている別系統の生物と言ったほうがよいようだ。
さて、ここで今、ホルツと戦うべきか?

戦う→３３９へ
逃げる→３０３へ

攻撃をあきらめて逃げることにする。

サイコロを振る。

１か３か５なら→３７８へ
２か４か６なら→３７４へ

アイスビームの閃光が走る。
ゼブの体は一瞬宙に浮いたまま止まり、落下した。
ゼブは連続攻撃をしかけてくる生物なのだが、
仲間が凍っている時には、なぜか襲ってはこないようだ。
その間に逃げることに成功する。敵は凍っているのだから当然攻撃されるわけもなく、
ダメージはまったく受けないですんだ。→元の項目の戦闘後へ

それでも、なんとかアイスビームだけの攻撃でデスギーガを倒すことに成功する。
解凍しないように心がけながら攻撃を続けたのだ。

サイコロを振る。
１か５か６なら→４１５へ
２か３か４なら→４５３へ

戦いのフォーメーションは、どうするのか。自分の現在所持している兵器を選択せよ。
（複数持っている場合は持っているもののなかからひとつを選ぶ）

波動ビーム→３８７へ
アイスビーム→３９６へ
ミサイル→３８１へ
スクリューアタック→３６７へ
ノーマルビームのみ→３６２へ

砲台の攻撃をよけることに失敗。銃撃を受け、後方にふっ飛ばされる。
ダメージを受けてしまう。（エネルギーマイナス３、バリヤがあれば２）
今の攻撃を受けている間に、ゼーベタイトはさっきの攻撃の分を回復してしまっていた。
再び攻撃するか、それともエネルギー、ミサイルを貯めてから出直すか。

再び攻撃→４０５へ
出直す→４２４へ

とっさにアイスビームをヤツに向けて放つ。ほかの武器を選んでいる余裕はなかった。

サイコロを振る。
２か３か６なら→３６４へ
１か４か５なら→３５５へ

ノーマルビームでゲルーダに対抗する。成功するか？

サイコロを振る。
１か２か４か５か６なら→３１３へ
３なら→３０６へ

ミサイルが外れてしまう。しかも、それをよけたサイドホッパーは、
その強大な跳躍力でさらにこちらに攻撃までしかけてきたのだ。
その攻撃の速度はすさまじく、少しばかりバーニヤをふかしたくらいでは、
とてもじゃないがよけられなかった。

（エネルギーマイナス４、バリヤがあれば３）

ミサイルはまだ残っているか? なければ逃げる。
ミサイルは残っている→３４４へ
ないので逃げる→３７８へ

ビームがゼブに向かって走った。

サイコロを振る。
１か２か５か６なら→３２５へ
３か４なら→３３６へ

スクリューアタック攻撃失敗。ゲルーダの攻撃を受ける。
巨大な爪と、高熱による衝撃。ダメージを受ける。
（エネルギーマイナス２、バリヤがあれば１）

さらに戦う→３１０へ
逃げる→４２８へ

ノーマルビームの攻撃でも、正確に打撃を加えることさえできれば、
恐るるに足りない敵だ。ノーマルビームの破壊力もだてではないのだ。
ゼブを倒した。

サイコロを振る。
１か２か４か６なら→３２１へ
３か５なら→３０８へ

ジーマに対するノーマルビームの攻撃。
ノーマルビームのジーマに対する有効度は５０パーセント。
攻撃は成功するか！？

サイコロを振る。
１か４か６なら→３３５へ
２か３か５なら→３２０へ

攻撃成功。
リオは攻撃を受けて、一瞬、縮んだかのように見えてから膨張し、爆発して蒸発した。
断末魔の声が部屋中をこだまする。

サイコロを振る。
２か４なら→４１５へ
１か６なら→４４７へ
３か５なら→４５３へ

サイドホッパーが攻撃をしかけてきた。
強力なバネを利用した容赦のない攻撃を受けながら、こちらもビームをお見舞いする。
（エネルギーマイナス４、バリヤがあれば３）
ビームの閃光はまたたく間に凍りついたサイドホッパーに飲み込まれる。
水がとけて、ヤツは二回、しゃっくりをするように、ビクン、ビクンと跳はねると、
空中で四散した。

サイコロを振る。
２か５か６なら→４４７へ
１か４なら→３０５へ
３なら→４５３へ

敵の消滅した跡に、ミサイルが残っていた。（ミサイルプラス１）
→元の項目の戦闘後へ

戦いのフォーメーションは何を使用するか。
（複数ある場合は、その中のひとつを選択する。）
敵は現在凍っているが、攻撃を加えればとけてしまうだろう。

そのままアイスビームを使用する→４５２へ
スクリューアタック→３３７へ
ミサイル→３４４へ

凍りついている敵をスクリューアタックで倒すのは造作もないことだった。
デスギーガは消滅した。

サイコロを振る。
１か３か５なら→４１５へ
２か６なら→４４７へ
４なら→４５３へ

それでは、どれを戦いに使用するか。ひとつを選択せよ。

スクリューアタック→３３４へ
波動ビーム→３９２へ
ミサイル→３２７へ

アイスビームで再度、攻撃をしかける。

サイコロを振る。
２か３か４なら→４３５へ
１か５か６なら→３１２へ

アイスビームによる攻撃を続ける。
アイスビームのサイドホッパーに対する有効度は、５０パーセント。

サイコロを振る。
２か３か４なら→４６０へ
１か５か６なら→４４６へ

敵の消滅した跡には、なにも残ってはいなかった。
→元の項目の戦闘後へ

ただし、そう簡単には逃げることはできない。
リオは空中をまわりこむようにしてこちらへ襲いかかってくる。

サイコロを振る。
２か３か４か６なら→４０６へ
１か５なら→４０１へ

スクリューアタックの炸裂。マルテビオラはスクリューアタックの放射エネルギーに
堪えることができず、空中で崩壊した。

サイコロを振る。
３か５か６なら→４５８へ
１か２なら→３７２へ
４なら→３４７へ

ビームがゲルーダを捕えた。同時にゲルーダの体はバラバラに四散した。

サイコロを振る。
１か３か４なら→３０５へ
２か５なら→４４７へ
６なら→４５３へ

ミサイルの狙いが外れた。
弾道はむなしくそれ、ホルツがその弾道をさかのぼるように
正確にトレースしてこちらへ襲いかかってきた。
ホルツが体外に放出している熱は、接近してくる時にすさまじいものだと思いしらされた。
衝撃ーホルツのトゲによる攻撃だ。ダメージを受ける。
（エネルギーマイナス３、バリヤがあれば２）

まだ戦い続けるか、それとも逃げるか。（ミサイルがなければ逃げる）
戦いを続ける→３２７へ
逃げる→３０３へ

マルテビオラの消滅した跡にエネルギー・ボールが現れた。
（エネルギープラス５）
さらに新手のマルテビオラが襲いかかってくる→３３８へ

凍ったままのメトロイドにミサイルをたて続けに放つ。
ふだんはミサイルなどの攻撃などすぐに回復させる能力を持っているヤツも、
さすがに凍っている時まで、その能力は持ちあわせていないようだ。
ミサイル四発でケリがついた。（ミサイルマイナス４）

サイコロを振る。
１か２か４なら→３０９へ
３か５なら→３０１へ
６なら→４５３へ

サイドホッパーが大きく跳ねる。アイスビームでの攻撃が外れてしまったのだ。
強力なバネを利用した攻撃。
太い脚部の強い蹴りが入る。
大きく後ろにふっ飛ばされ、壁に背中を打たれる。
（エネルギーマイナス４、バリヤがあればマイナス３）
しかし、こちらもただではやられない。
飛ばされながらもさらにアイスビームの攻撃を続けた。
すでに多少のダメージを与えていたので、
今の攻撃でサイドホッパーの体が崩れ落ちる。ー同時に、爆発。

ダメージは受けてしまったが、なんとかサイドホッパーを倒すことができた。

サイコロを振る。
１か４か６なら→４４７へ
２か５なら→３０５へ
３なら→４５３へ

暗黒の空間。漆黒の闇。
漆黒のビロードにガラス玉を散りばめたような宇宙空間。
ある小さな太陽系の、それも外縁部である。
そこに、つい先ほどまでは小さな惑星が存在していた。
先ほどまでは、である。今は、ない。
大きなエネルギーの暴走により消滅してしまったのである。
そんな騒ぎは、もうすでに跡形もない。
空間を満たしているのは、静寂と闇、のみである。

いや、ちがう。
闇のなかに蠢くものがあった。
もぞり、もぞりと、神経を逆なでる陰湿でねちっこく、
ねばついた動きを、それはしていた。
空気があれば、その空気がタールのように重くなってしまいそうな、
そんなおぞ気をそそる印象があった。
水で満たされていれば、その水が瞬時のうちに腐り果て、
ヘドロに満たされた、黒とも茶色ともつかない色の膿汁に
変わってゆくような、あらゆる生理的な嫌悪感を誘う印象があった。
それは生物だった。
まぎれもなく、生物だった。
絶対零度に限りなく等しい、何もない空間で生きることのできる生物など、
存在しないと思われているが、それはまぎれもなく生物なのである。
それも、バクテリアなどではない。
不定型生物で、単性性殖をこそ子孫を残す方法として使用しているが、
れっきとした高等生命体なのである。

それははっきりとした意識を持っているのだ。
邪悪なものだったが。
やがてそれはその場で大きく息を（？）吸った。
空間に浮かぶ塵などを周囲から体内に吸収したのである。
そいつの体が一瞬、ぼう、と光りを帯びたような気がした。
実際に光ったのかもしれない。
体内に吸収した物質を高速でエネルギーに変えることができる
生命体なのだろう。
強い生命体だった。
生に対して病的なまでの執着を持っていた。
そして、あるものを求めていた。
血を。

肉を。
命を。
意識を。
宇宙を。
もしかすると、愛をも求めているのかもしれない。
そしてなにより、
『最後の敵』を。

宇宙暦１００X年三月二一日　地球、ニューヨークタイムス誌より、

ネバタ州オースティンに謎の落下物。
昨日の深夜未明、ネバタ州オースティンに隕石が落下。
かなり巨大な隕石で、かなり広範囲で観測された。
しかし、当局が調査に赴いたところ、巨大な隕石口は発見されたものの、
隕石そのものはついに発見されなかった。
学会ではツングース隕石の再来との噂もまきおこっている。
銀河連邦政府はこの出来事にすべてノー・コメントで、さらに疑惑を呼んでいる。

隕石落下地点付近に謎の変死体
昨日隕石落下のあったネバタ州オースティンで変死体が発見された。
発見されたはずのオースティンで個人牧場を経営するテリー・ギリアム氏、四十五歳。
死体は、外傷はないものの全身から水分が吸い取られたようにしわだらけと
なっていて、ヨボヨボの老人のように変貌していた。
当日テリー氏は、隕石落下を目撃し、流れ星だ、
隕石だと叫んで家を飛び出したまま帰ってこなかったという。
当局では、隕石に未知の病原菌が付着していたのではないかと予想し、
付近の住民に非難をうながしている。